PUBLICACIÓN ONLINE MENSUAL DEDICADA A LA TÁCTIL DE NINTENDO SEPTIEMBRE Nº6

DS MAGAZINE

Nanostray

"TODA LA ESENCIA DE LOS MATAMARCIANOS EN TUS MANOS"

REPORTAJE:

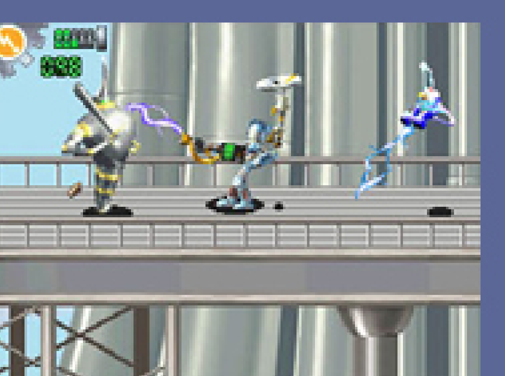
EQUÍPATE BIEN PARA DISFRUTAR AL MÁXIMO DE TU DS CON LOS MEJORES ACCESORIOS Y AL MEJOR PRECIO.

Otro mes cargado de reviews, previews y noticias...

FULL METAL ALCHEMIST: DUAL SYMPHATY



ROBOTS



METEOS



DS MAGAZINE

DS STAFF

REDACCIÓN

Guillermo Pedernal Soto (Peder)
Álvaro Serrano Rodríguez (wOw_)
Guillermo Andrades Beneroso (YaW)

DISEÑO

Fernando Chavarría Asso (Chava)
Rajiv Hotchandani (adictojuego)
Enrique Paños Montoya (Trasco)
Daniel Sánchez Pérez (DannySP)
Jose Manuel Jurado (Raziel)

CORRECCIÓN

Ricardo Fernández de Arellano (Locke)
Iván Fernández Castro (Spiriel)
Rubén Pérez González (Hell)

DSMAGAZINE

http://www.dsmagazine.net
con la colaboración de NDSSPAIN
http://www.ndsspain.com



EDITORIAL

Bienvenidos a una nueva edición de DSMagazine. Este mes estamos de celebración y es que nuestra pequeña revista ha cumplido su primer medio año de vida.

Para celebrarlo, hemos introducido algunos cambios en todo el diseño general de la revista que notaréis enseguida a partir de éste sexto número. Nuestra intención era darle un aspecto más serio y homogéneo, un aspecto más reconocible y el resultado, a nuestro entender, ha sido un éxito.

Por otra parte, una vez finalizados los meses de verano (de mayor sequía para los jugones) se avecina un periodo muy interesante para nosotros con el lanzamiento de algunos de las títulos más esperados para nuestra portátil. Juegos como "Castlevania"o "Nintendogs" y más adelante "Lost in Blue" o "Mario Kart" con el esperado sistema online de Nintendo son una buena muestra de ello.

Pero hasta entonces, éste mes también nos ha dejado algunos grandes juegos como "Meteos" y "Nanostray" que no sólo harán la espera más agradable para los éxitos que se avecinan, sino que se han convertido en grandes opciones en sí mismos para los amantes de sus respectivos géneros.

Por último y como todos los meses, muchas gracias por continuar leyéndonos y por mostrarnos vuestro apoyo. Esperamos sinceramente continuar como hasta ahora para poder celebrar con vosotros nuestro primer cumpleaños.

Esperamos que disfrutéis con nuestro sexto número.

La redacción



NINTENDO DS

índice

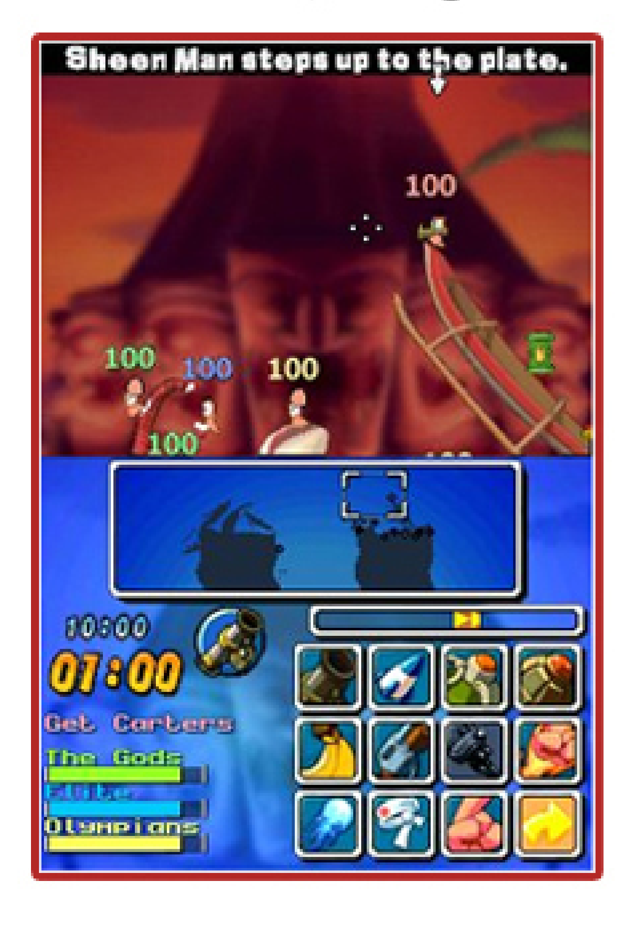


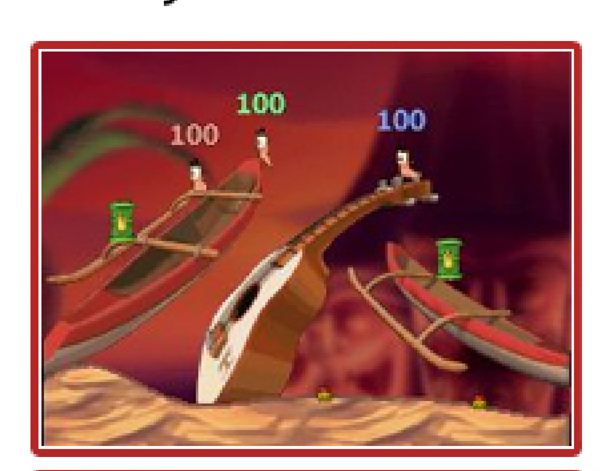


NOTICIAS

Worms DS. Primeras imágenes.

Los maravillosos y adictivos gusanos de guerra llegan a nuestra DS. Aquí os mostramos las primeras imágenes. Usará la táctil para mover la cámara por el escenario, elegir las armas y demás.

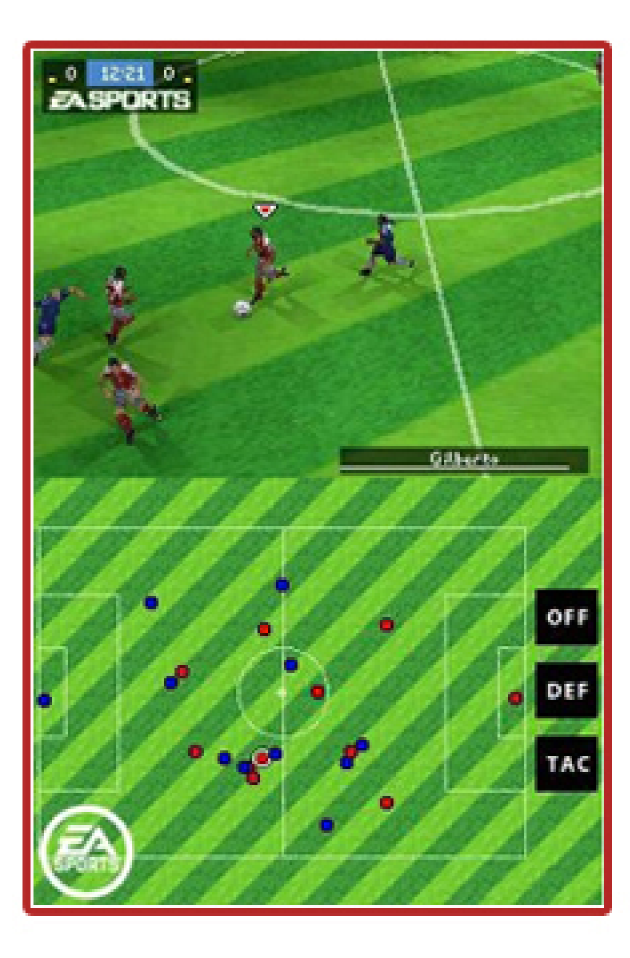






Primeras imágenes de Fifa 2006

Electronic Arts ha mostrado imágenes de Fifa 2006. La acción del encuentro se muestra en la pantalla superior, en la táctil se mostrará el campo de juego a modo de radar y también nos permitirá organizar las tácticas de juego. Se comenta la inclusión de un modo Manager.





Detalles de Nintendo Wifi Connection

Tal y como Nintendo anunció, Nintendo DS y Revolution dispondrán de un servicio de juego online. Este sistema online se llamará Nintendo Wifi Connection y en la reciente Games Convention se han dado detalles de como funcionará. Entre lo más destacado del sistema está la sencillez de conexión sin contraseñas ni logins, la posibilidad de enfrentarte a desconocidos de tu mismo u otro nivel o con los amigos que agreges a una lista de amigos, la colocación de puntos de acceso en centros comerciales, restaurantes, etc.

Dust & Shadows en DS

Será un RPG táctico ambientado en el Japón feudal. Contará con un modo multijugador para un máximo de 16 jugadores y unos combates en tiempo real. Tendrá un estilo de juego con tintes de juegos como Warcraft, Advance Wars y Fire Emblem. En un principio tenía previsto salir para Gameboy Advance pero la compañía ha decidido desarrollar una versión para Nintendo DS. Se han mostrado algunas Artworks.





DS magazine

NOTICIAS

OPINIÓN

El límite del juego

Eran tiempos muy buenos, todos los días nos juntábamos tres o cuatro amigos frente al televisor, encendíamos la Super Nintendo y hacíamos turnos para jugar a esos maravillosos juegos. Estaba claro que jugar en grupo era una experiencia única, enfrentarte contra un amigo no tenía precio, pero enfrentarte con todos a la vez era entonces una idea utópica con la que muchos soñábamos.

Pasaron los años y poco a poco veíamos que ese sueño se iba materializando poco a poco, 4 amigos enfrentados en una misma sala, día a día, sin descanso... Entonces me puse a pensar... ¿dónde estará el límite? Con el tiempo descubría más y más cosas sobre los videojuegos pero aun así no pude responder mi duda.

Soñaba con un juego en el que pudiera jugar con todos mis amigos, pero sabía que eso era imposible ya que el espacio es fundamental y la pantalla no era gran cosa. Llegó el juego online, aún recuerdo cuando quedábamos todos mis amigos y nos enfrentábamos unos a otros en diversos juegos, cada uno frente a su ordenador... Diablo , Unreal Tournament , Quake y un largo etcétera que me hacían pasar unos ratos inolvidables con mis colegas. Era todo casi como cuando nos reuníamos en casa junto a la Super Nintendo pero esta vez jugábamos muchos más.

El culmen sería el momento en el que llevases el online en el bolsillo, el online se convierte entonces en algo casi omnipresente y sentiríamos la llamada del vicio estemos donde estemos. Parece utópico pero está haciendose realidad con las últimas tecnologías y la verdad, doy gracias a que empresas como Nintendo estén siempre atentas a estos avances para adaptarlos al juego.

En los próximos meses se acercará la novedad de poder jugar con gente de la otra cara del planeta, prácticamente estés donde estés y me llega a la mente la respuesta a aquella pregunta que me hice hace ya casi 10 años...

... No hay límites

Raziel

Metroid definitivamente Online

Nintendo América ha confirmado que uno de sus próximos títulos "Metroid Prime Hunters" incluirá un modo online 100% compatible con el servicio Nintendo Wifi Connection. Además se ha anunciado la aparición de tres razas nuevas: Sylux, Trace y Weavel, que se sumarán a las cuatro ya anunciadas anteriormente.

Metroid Prime Hunters saldrá al mercado durante el primer trimestre del próximo año incluyendo el tan deseado juego online que todos pedíamos.

Nuevas imágenes de Bust a Move

Aquí tenéis unas nuevas capturas de Bust a Move para DS. Como podréis apreciar el juego ha cambiado bastante desde sus primeras capturas mostradas en el E3. Se ha eliminado la idea de lanzar las bolas a modo de tirachinas y se ha vuelto al sistema clásico. La táctil servirá, además de para apuntar, para usar diversos items durante la partida y crear puzles nuevos con un editor que incluirá.

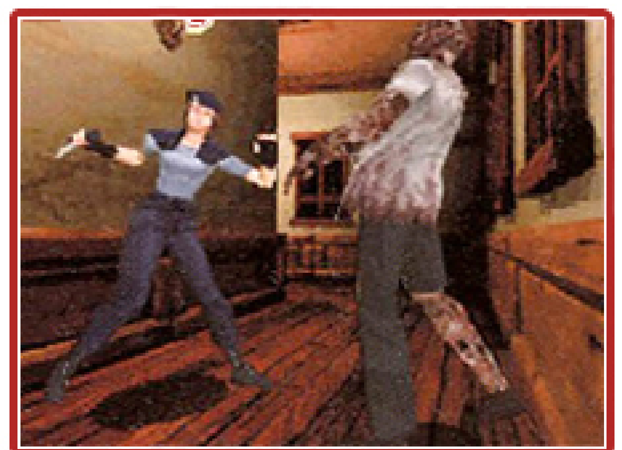




NOTICIAS

Resident Evil Deadly Silence

Los Zombies llegan a tu DS. Capcom ha mostrado en la revista japonesa Famitsu las primeras capturas del Remake de la primera parte de la saga. Como curiosidad del uso de la táctil , si matamos un zombie cercano a la cámara, la pantalla se cubrirá de sangre y tendremos que limpiarla.



Expansión de Daigasso lista en Japón

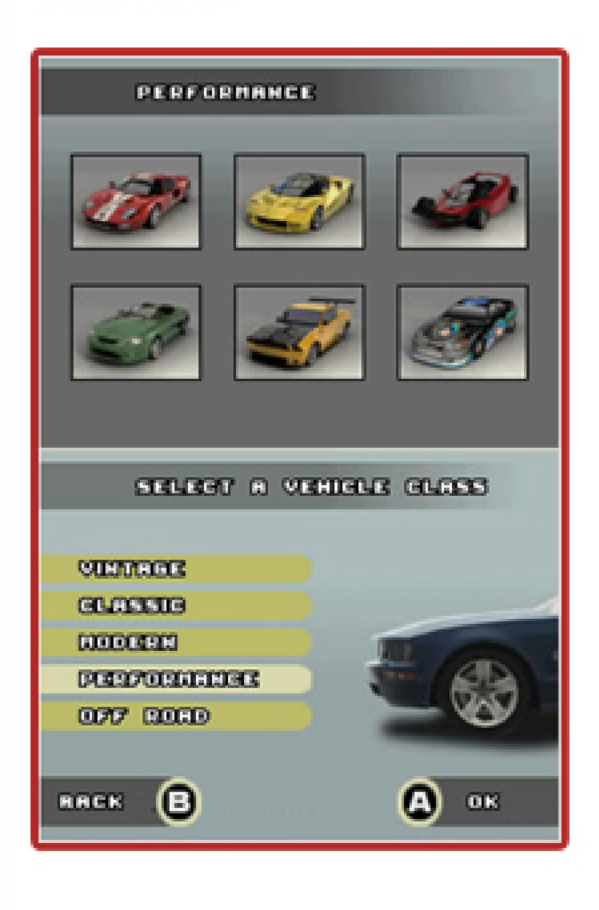
La primera expansión de este juego será también la primera de un juego de DS y tendrá forma de cartucho de GBA. Tendrá un precio reducido de 2000¥ (Yen), lo que serían unos 14€.

La expansión está casi lista para ver la luz en Japón y añadirá al juego, entre otras, estas canciones:

Smily - Ai Otsuka
Onegai! Senorita - Orange Range
Love Parade - Orange Range
Tentai Kansoku - Bump of Chicken
Happy Material - 2-A
Dragostea Din Tei - O-Zone
Sakura - Ketsume
Aoi Benchi - Sasuke
Yoshi Touch Mix - Yoshi Touch
Ashley Theme - Wario Ware
Animal Crossing - Animal Crossing

Primeras imágenes de Ford Racing 3

Aquí teneis las primeras imágenes de Ford Racing 3 para Nintendo DS. Será un juego de carreras con vehículos de la casa Ford. Utilizará la táctil para mostrar el recorrido y navegar por los menús.





Pokémon Puzzle

Será un título de puzle de temática Pokémon que verá la luz a mediados de Octubre en Japón. Su estilo de juego es bastante similar al visto en Zookeeper. Las opciones de juego son variadas, incluyendo 4 modos de juego: Puzzle Battle, Pair Puzzle, Puzzle Adventure y Endless Puzzle.







NOTICIAS

Mario Kart se acerca raudo y veloz

En la reciente Games Convention 2005, celebrada el pasado 16 de Agosto en Alemania, Nintendo mostró nuevas imágenes del esperadísimo Mario Kart para DS además de anunciar su fecha de salida en Europa para el próximo 9 de Noviembre.





Rare os escucha

Tras una serie de rumores en los que se barajaba la posibilidad de que la compañía inglesa estuviera trabajando en algún proyecto para Nintendo DS, se confirma la noticia con una original iniciativa. Rare ha puesto a disposición de todo aquel que quiera dar su opinión, una dirección de e-mail a la cual podrás escribir ofreciendo ideas para un nuevo título o sugerir que se desarrolle una secuela o remake de alguno de sus juegos.

El e-mail al que puedes escribir es: editor@rareware.com , con el siguiente asunto: Handheld Pantsboard, mmmm y recuerda que deberás redactar el texto en inglés.

Plan de lanzamientos DS

Nintendo ha preparado para el último cuatrimestre del año en Europa un increíble catálogo de juegos, así como jugosas novedades en hardware como anticipo de las Navidades con la salida el 7 de Octubre de 2 nuevos colores de la exitosa Nintendo DS. Los lanzamientos son:

Castlevania®: Dawn of Sorrow™ (Konami) - 29 de Septiembre
Madden NFL 2006 (EA) - 30 de Septiembre
Scooby Doo! Unmasked (THQ) - Septiembre
Nintendo DS color Rosa y Azul - 7 de Octubre
Nintendogs : Labrador & Friends (Nintendo) - 7 de Octubre
Nintendogs : Dachshund & Friends (Nintendo) - 7 de Octubre
Nintendogs : Chihuahau & Friends (Nintendo) - 7 de Octubre
FIFA 06 (EA) - 7 de Octubre
Marvel Nemesis: Rise of The Imperfects (EA) - 28 de Octubre
Pac'n Roll™ (Namco) - 28 de Octubre
Tony Hawk's American Wasteland (Activision) - Octubre
Ultimate Spider-Man (Activision) - Octubre
Mario Kart DS (Nintendo) - 11 de Noviembre
Need for Speed™ Most Wanted (EA) - 11 de Noviembre
Yu-Gi-Oh!™Nightmare Troubadour™ (Konami)-17 Noviembre.
Touch Golf (Nintendo) (título provisional) - 18 de Noviembre
Sonic Rush™ (SEGA) - 18 de Noviembre
Kirby: Power Paintbrush (Nintendo) - 25 de Noviembre
Dragonball Z Supersonic Warriors 2 (ATARI) - 25 Noviembre
Shrek SuperSlam (Activision) - Noviembre
Harry Potter and the Goblet of Fire™ (EA) - Noviembre
Spongebob Squarepants: Yellow Avenger (THQ) - Noviembre
The Incredibles Rise of the Underminer (THQ) - Noviembre
The SimsTM 2 (EA) - Otoño
King Kong (Ubisoft) - 3° Cuatrimestre
Battles of Prince of Persia® (Ubisoft) - Navidad
Spyro™ Shadow Legacy (Vivendi) - Otoño

Ver, Tocar ... Sentir.

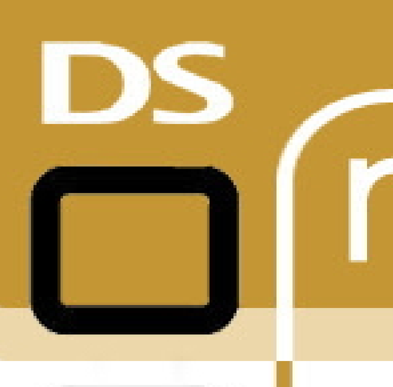
Nintendo ha anunciado que el nuevo Nintendo DS Rumble Pak vendrá incluido con Metroid Prime Pinball, a la venta el próximo 24 de Octubre en América.

El accesorio se colocará en el puerto para cartuchos de GameBoy Advance y permitirá sentir todas las vibraciones y movimientos de los típicos Pinballs.





NK 楽 PLAYERS
COMPRA-VENTA
COLECCIONISMO
IMPORTACION
DVD
www.nkplayers.com
¿Ya estas registrado?
Nick
Contraseña
Identificarse
...Y OBTÉN PRIVILEGIOS EXCLUSIVOS ...
Dreamcast
42€
Formas de pago y envio
Regístrate
Mi cuenta
Vende
Carrito
Inicio
Ayuda
No estas identificado
BUSCAR JUEGO
Titulo
Plataforma
Cualquiera
Buscar
PLATAFORMAS
Amiga
Amstrad CPC
Atari 2600
Atari Lynx
Dreamcast
Game Boy
Game Boy Color
Game Boy Advance
Game Cube
Game Gear
Game & Watch
Msx
Msx 2
Msx Cinta
Master System
Megadrive/Genesis
Cambia de color
159€
NINTENDO DS
NDS COLORES
En breves semanas dispondremos de unidades de Nintendo DS Negras, Blancas y Turquesas, o lo que es lo mismo: Graphite Black, Pure White y Turquoise Blue.
¡ No te las pierdas! ¡ 159 Euros con cargador Europeo incluido !
Proximamente ...
SILENT HILL 4 / PLAYSTATION 2
¿ Te atreves a entrar en el apartamento ?
Silent Hill 4 contiene visiones escalofriantes e imagenes estremecedoras que ponen a prueba los limites de tu cordura.
SILENT HILL 4 THE ROOM
DESDE
35€
KONAMI
DESTACADOS
DOOM



ACCESORIOdS

Busques lo que busques: lo encontrarás, y es que a pesar de no llevar ni un año en el mercado, Nintendo DS cuenta ya con un número considerable de accesorios. Encuentra el tuyo en esta primera guía...



AURICULARES
PVP aprox: 15€

Sabemos que todos los auriculares con clavija tipo jack valen para enchufarlos a tu DS y disfrutar con su increíble sonido. Pero no hay mejor forma de hacerlo que usando estos, y no solo por su increíble acabado, acorde con los colores de la consola, el logotipo y el borde cromado, sino también por su impecable calidad de sonido, que es equiparada con los auriculares de gama media. Su diseño facilita la reproducción de graves y su clip se ajusta perfectamente para que no se te caigan.

Especialmente pensado para aquellas personas que quieren salirse de lo común y para las que no acaban de adaptarse al pequeño tamaño de los stylus. Se trata básicamente de un Stylus a gran escala, hueco, y donde meteremos el Stylus pequeño de la DS. La verdad es que resulta más cómodo, pero tiene el inconveniente de que evidentemente no cabe en el hueco del Stylus de la consola.



STYLUS GIGANTE
PVP aprox: 3€



TAPAS PROTECTORAS

PVP aprox: 5€

Un producto solo apto para los amantes del cuidado de su consola. El pack incluye tapas para todas las conexiones y ranuras de la DS: auriculares, micrófono externo, cargador, ranura de juegos de la DS, ranura de juegos de GBA... Dudamos de su utilidad en la práctica pero lo que es seguro es que mientras las utilices no entrará ni una mota de polvo dentro.

Las tienes disponibles en dos colores: negro, o gris.

Este pequeño accesorio se trata de la forma más elegante de transportar tus juegos. Tiene capacidad para transportar solamente dos tarjetas de juego, que quedarán semi-encajadas dentro, y su tapa tiene un sistema de auto-cierre y auto-apertura gracias a un pequeño muelle. Los materiales de acabado son de gran calidad y resistencia, y el logotipo de Nintendo DS está grabado en uno de los frontales. Lo tienes disponible en dos colores: Blanco, o negro.

CARD POD
PVP aprox: 5€





ACCESORIOdS

Algunos de los accesorios que te mostramos están solo disponibles en tiendas especializadas en importación. Si conoces alguna no dudes en entrar a preguntar por tu accesorio favorito.

Un cargador secundario nunca viene mal a nadie, sobre todo a los más jugones que no pueden para ni un momento. En este caso se trata de algo todavía mucho mejor, si cabe. Un cargador portátil que funciona con tres pilas de tamaño AAA, solamente tienes que conectarlo a tu consola y ponerte a jugar. Ya no tendrás excusa para subir al Everest con tu Nintendo DS. ▶



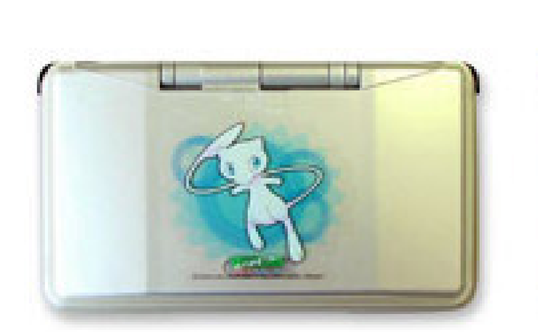
CARGADOR PORTÁTIL
PVP aprox: 20€



ESTACIÓN DE CARGA
PVP aprox: 20€

Y hablando de cargar, nos vamos a esta elegante estación de carga, donde podrás colocar tu consola para tenerla siempre disponible. Su forma es ideal tanto para dejar como para cojer la consola, y además tiene una una bonita luz en color azul eléctrico mientras está en funcionamiento. El único inconveniente es su precio, pero si te sobra, ya

Desde el centro Pokémon nos llegan estas más que decorativas carcasas. Su función principal es proteger la tapa superior de nuestra consola, pero además vienen acompañadas con algunos de los personajes más famosos de la saga. Son totalmente rígidas y ajustables, además una de ellas es trasparente así que podrás poner tu propia foto debajo.







CARCASA DE TAPA SUPERIOR
PVP aprox: 5€



FUNDA 3D MESH PVP aprox: 12€

Una de las primeras y más bonitas fundas protectoras para Nintendo DS nos la trae el fabricante japonés Keys Factory. Esta funda está formada por una tela blanda de tres capas de acolchado en 3D, un forro interior en microfibra, y un bolsillo alargado para meter juegos. Además en el pack se incluye una funda para el cargador.

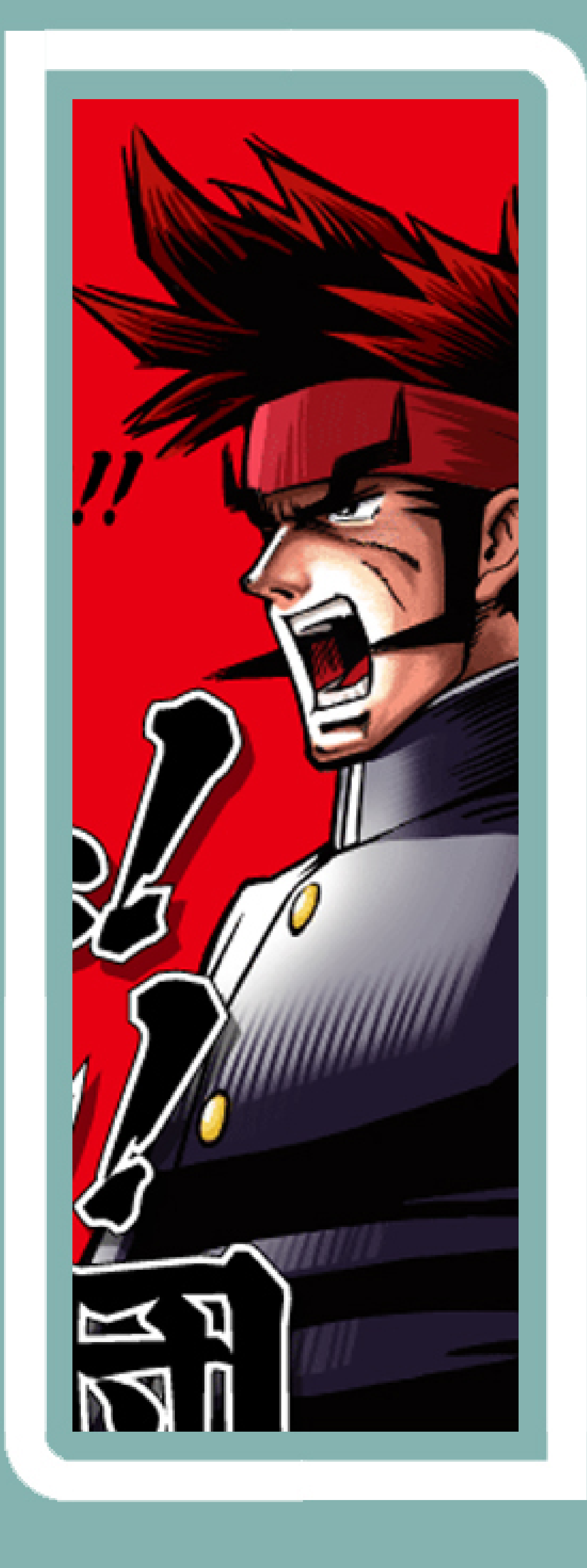
DannySP

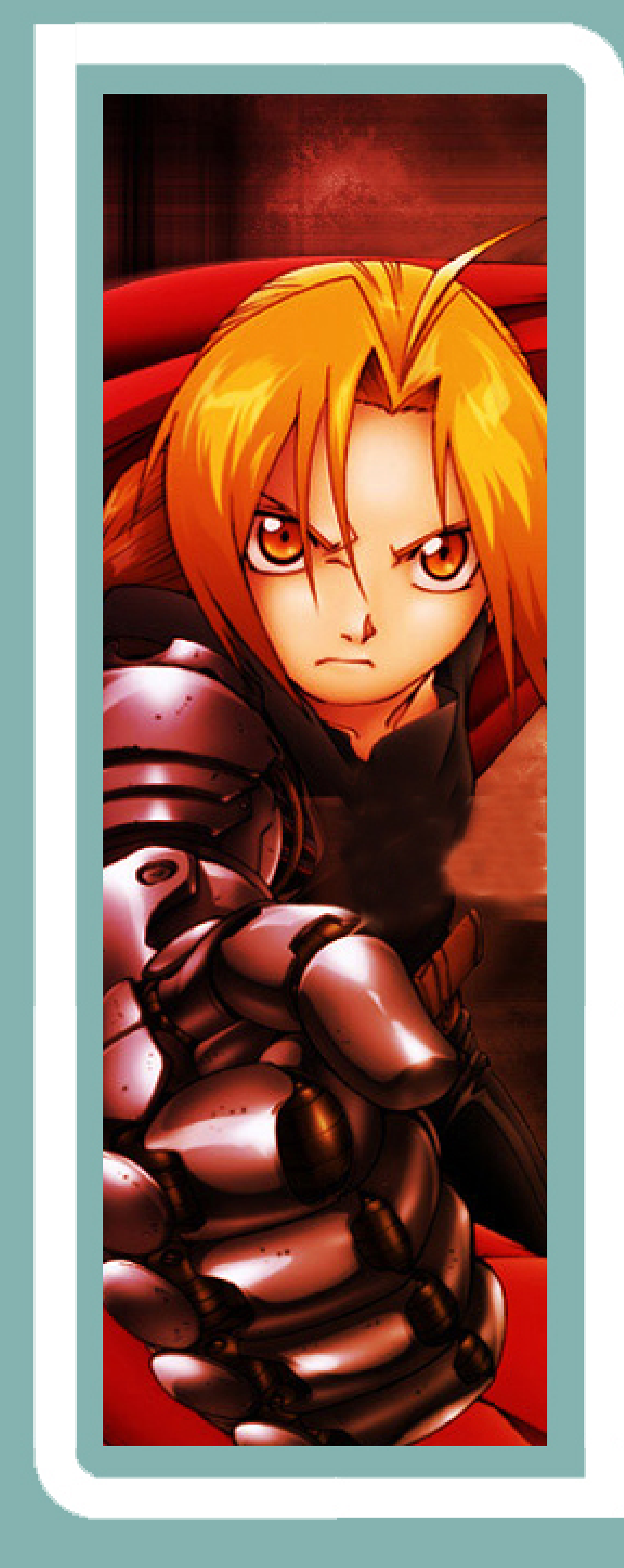


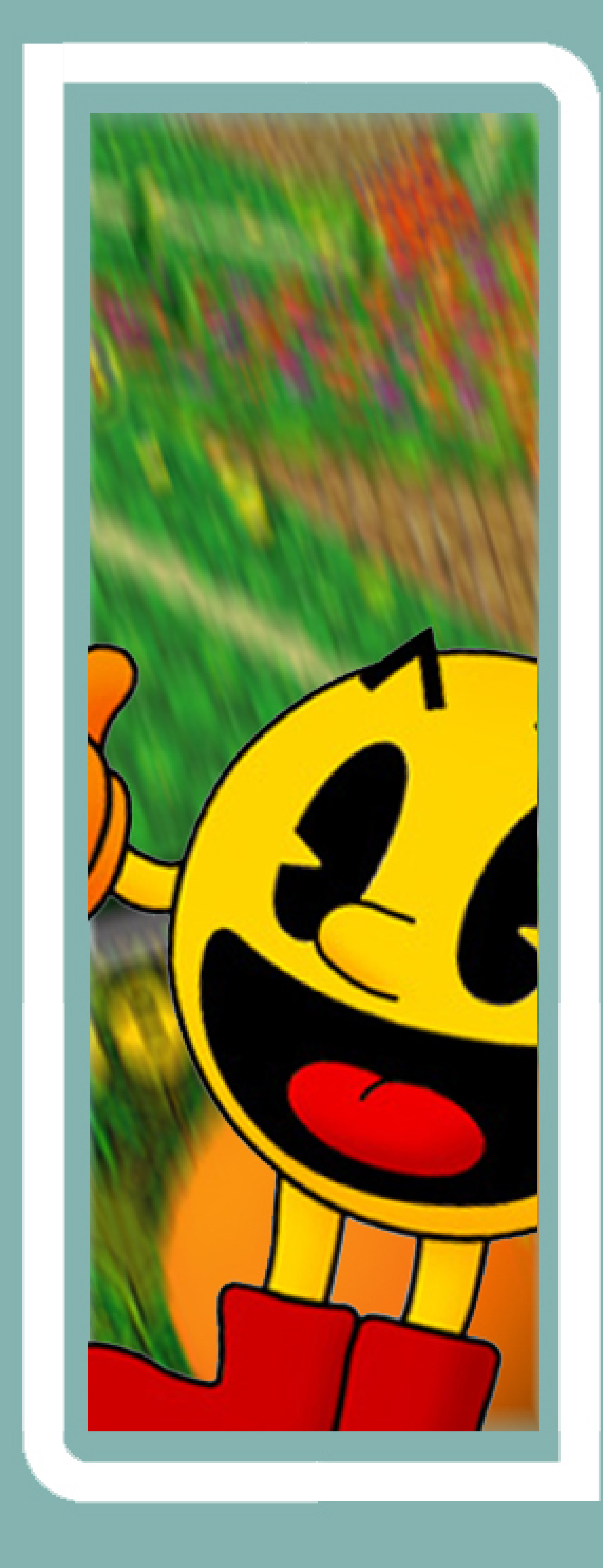
preview

ÍNDICE DE PREVIEWS

este mes ...







OUENDAN

Ponte en la piel del líder de un grupo de héroes capaces de ayudar a la gente a resolver sus problemas bailando.

FULL METAL ALCHEMIST DUAL SYMPHATY

Descubre los entresijos de la alquimia de la mano de los hermanos Elric en este juego basado en la serie de animación japonesa.

PAC`N ROLL

Gira sin parar en este trepidante nuevo título protagonizado por el clásico PacMan.

>> >> >>

OUENDAN

ficha



Título: Osu! Tatakae! Ouendan
Género: Musical
Desarrolladora: Inis
Distribuidor: Nintendo
Número de Jugadores: 1-4
Lanzamiento: Sólo disponible en Japón



Ouendan te pone en la piel del líder de un grupo de superhéroes capaces de ayudar a la gente a resolver sus problemas bailando. Con estas premisas nace este juego, que combina las historias de los diferentes personajes que nos van pidiendo ayuda al estilo cómic con un juego musical tremendamente divertido.
La mecánica del juego es muy sencilla. Podemos desplazarnos por el plano de una ciudad desde el cual vemos las caras de los personajes que necesitan nuestra ayuda. Cada uno de estos personajes está asociado a una de las 15 canciones con las que cuenta el juego (calcadas a las originales) algunas de ellas viejas conocidas para los que disfrutamos de Daigassou Band Bros. Al elegir una canción, podremos ver en la pantalla superior el cómic de la historia del personaje en cuestión, que se irá viendo afectado por nuestro rendimiento en el juego.





En la pantalla inferior podemos ver al grupo de 3 bailarines Ouendan y una vez que empiece la canción, los verdaderos protagonistas del juego, unos marcadores circulares numerados que tendremos que ir pulsando con nuestro stylus en orden y siguiendo el ritmo de la música. Para ayudarnos, un círculo concéntrico al marcador irá disminuyendo su radio hasta hacer contacto con el citado marcador en el momento exacto en el que tenemos que pulsarlo. Además de los círculos que hay que pulsar en el momento correcto, en algunas ocasiones tendremos que dejar el stylus pulsado y recorrer un carril, siempre al ritmo de la música o hacer girar una ruleta lo más rapido posible. El juego cuenta con 4 modos de dificultad, siendo en un principio sólo seleccionables 2 de ellos.



OUENDAN

Según vayamos avanzando podremos desbloquear los otros 2 modos, mucho más exigentes, dando como resultado una curva de dificultad muy ajustada. Ouendan incluye además 2 modos multijugador para hasta 4 jugadores, que por desgracia son multicartucho. Estos modos son el clásico versus y un divertido cooperativo en el que cada jugador deberá pulsar los marcadores que le aparezcan coloreados dejando el resto para los demás.

Gráficos
Ouendan utiliza en todo momento las 2 pantallas, la superior con comics frenéticos y llenos de color y la inferior con modelados 3D de los bailarines y los marcadores. No se trata de un derroche gráfico, pero cumplen perfectamente con su cometido.



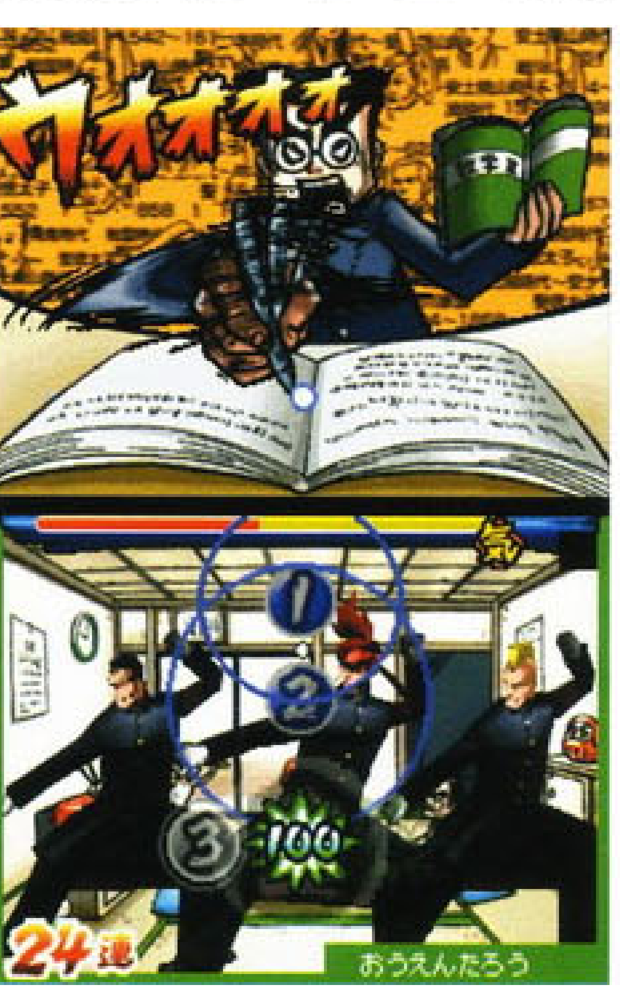
Audio
El apartado sonoro de Ouendan es espléndido, tanto por las voces digitalizadas de los bailarines y los personajes como por las 15 canciones calcadas a las originales. Incluso con las limitaciones de los altavoces de nuestras DS las canciones se oyen perfectamente, incluso las partes vocales.

Jugabilidad
Ouendan es divertidísimo. Verás como pasan las horas muertas mientras vas pulsando con tu stylus al ritmo del pop japonés. Un buen ejemplo de cómo una idea simple puede convertirse en un gran juego.

En resumen, nos encontramos ante un juego muy divertido pero sin grandes pretensiones. Sus 4 modos de dificultad (especialmente la alta exigencia del más elevado) y su multijugador alargan considerablemente su duración (una lástima que sea multicartucho). Por desgracia este juego nunca saldrá de Japón pero si disfrutas con los juegos musicales y buscas un cartucho que te haga pasar un buen rato, Ouendan es una opción excelente.

Peder





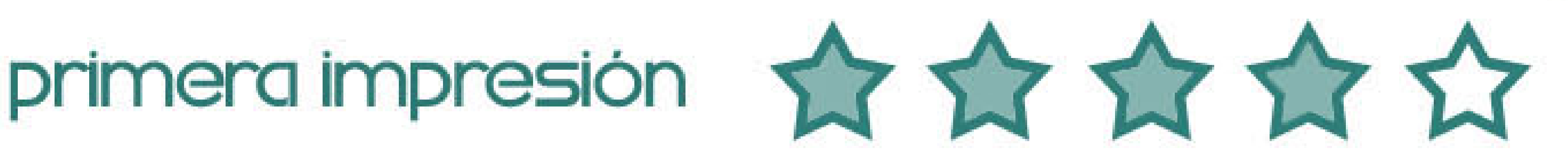


PAC'N ROLL

ficha

Título: Pac'n Roll
Género: Acción - Puzzle
Desarrolladora: Namco
Distribuidor: Nintendo
Número de Jugadores: 1
Lanzamiento: Fin 2005

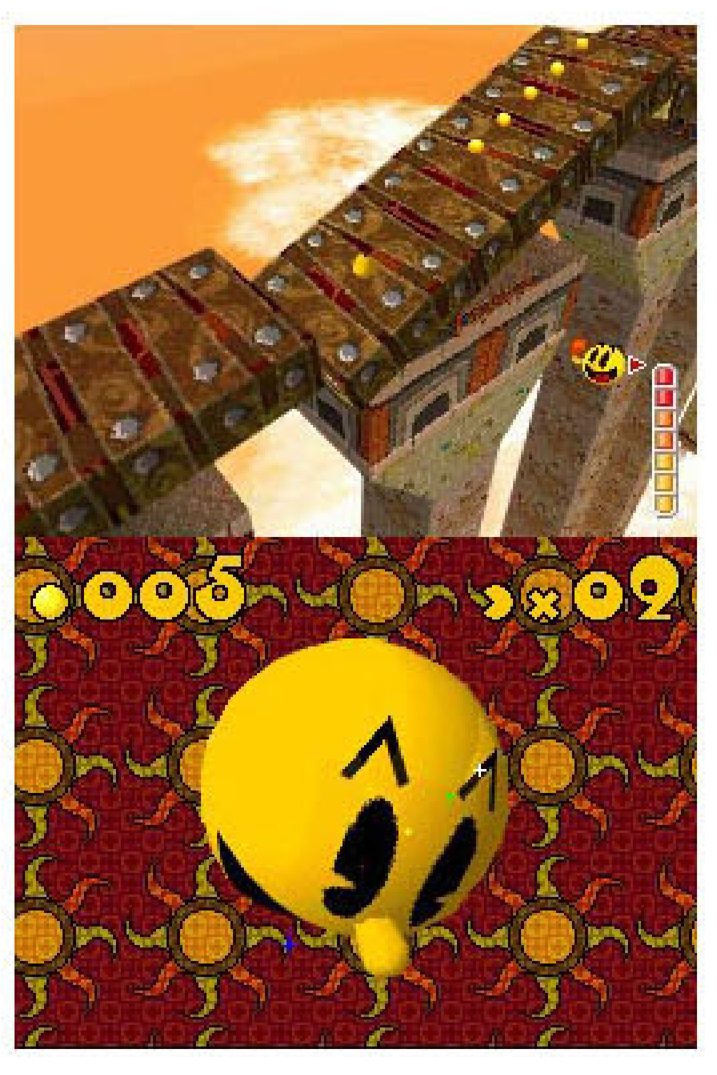




Después del genial -aunque monótono- PacPix, Pacman vuelve a las andadas en nuestra Nintendo DS.
Esta vez no se trata de algo tan revolucionario como lo fue el juego anterior, aunque éste es un juego igualmente inconcebible para un sistema sin pantalla táctil.

El mundo de PacMan vuelve a estar en apuros, y es que una nave fantasma ha convertido a los habitantes de PacWorld en fantasmas. ¿Todos? ¡No! Evidentemente nuestro protagonista no se ha convertido en fantasma y sigue teniendo la misma forma esférica de siempre. Y gracias a esa forma esférica, estaremos pegados frente a las pantallas de nuestras consolas mucho tiempo.

En la pantalla inferior aparece un gran Pacman y, según la orientación en la que desplaces el stylus por la pantalla táctil, pues pacman rodará en una dirección u otra.

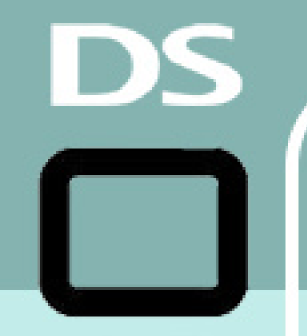




Arriba tenemos el mundo de PacMan en unas coloridas y vistosas 3D, con unos escenarios bien recreados aunque con algunos fallos de texturas y un aspecto demasiado "cuadrado" en algunas zonas. Aun así el aspecto gráfico general es bastante resultón para el juego que nos ocupa y además se mueve a 30 fps constantes.

Pese a que todo el rato vayamos rodando de un lado a otro y recogiendo los items de turno, el juego no se hace pesado en absoluto, gracias a la diversidad de escenarios (7 mundos con 5 fases cada uno). Las fases están llenas de rampas, loopings y demás plataformas con un alto componente de puzle que nos hará pensar bien cual es nuestro próximo movimiento si queremos llegar a tal o cual zona.
Un juego divertido, con buenos gráficos y un uso total de la tactil... ¿qué más se puede pedir?

Chava



Fullmetal Alchemist
Dual Simpathy

ficha

Título: Fullmetal Alchemist: Dual Simpathy
Género: Acción
Desarrolladora: Bandai
Distribuidor: Bandai
Número de Jugadores:
Lanzamiento: 24_JULIO/2005 (JAP)





Son muchas las series de animación que nos llegan desde la tierra del sol naciente, pero desgraciadamente también hay muchas joyas que por unos motivos u otros no podemos llegar a disfrutar en nuestro país. En una de estas joyas desconocidas se basa el título que nos ocupa hoy.

Full Metal Alchemist narra la historia de dos hermanos que luchan para recuperar sus cuerpos perdidos en un accidente mientras realizaban prácticas prohibidas de alquimia. Por ello se embarcarán en la búsqueda de la Piedra Filosofal, ingorantes de los terribles secretos que ésta encierra y los peligros que supone su obtención.

Para presentarnos esta aventura se utiliza un estilo beat'em up bidimensional como los de los viejos tiempos, con un boton para atacar y realizar combos, otro para saltar, y la pantalla táctil para ejecutar las magias, las cuales pondrán en pantalla unos impresionantes efectos muy bien conseguidos y muy fieles al estilo de cada personaje de la serie.





Pero en este título no todo es machacar botones, puesto que en determinados momentos tendremos que realizar acciones con la pantalla táctil para seguir avanzando, como dibujar un círculo de transmutación o desatar una cuerda para liberar a un personaje. A todo esto hay que añadir una buena colección de minijuegos desbloqueables y media docena de personajes jugables que alargarán mucho la vida de este cartucho.

Full Metal Alchemist: DS, será una gran oportunidad para los fans de la serie de animación, de revivir las aventuras de los hermanos Elric, pero también cautivará a aquellos que nunca hayan oído hablar de ellas gracias a un estilo de juego dinámico, sencillo y adictivo.

Spiriel



¿CÓMO PUNTUAMOS?

En DSMagazine os ofrecemos toda la información que tenemos y te la mostramos al comienzo de cada review en una sencilla ficha técnica, así sabrás a simple vista los datos más importantes del juego que estamos analizando.

Para puntuar valoramos ...

- Gráficos: Nos orientamos tanto en el aspecto grafico del juego como en su fluidez y fialdad al contexto del juego.
- Sonido: Comprobamos la calidad de sonido tanto en musicas como en efectos sonoros.
- Jugabilidad: Ponemos a prueba el control y comprobamos lo adictito que es el juego.
- Duración: Analizamos tanto la duración como si se incluyen modos de juego que alarguen la vida del juego.

Orientándonos en la clasificación de los diversos apartados y en los aspectos mas destacados realizamos una puntuación global. La puntuación global no tiene porque ser la media aritmética.

Ademas os comentamos brevemente los aspectos mas y menos destacados de cada juego.

La calidad de cada juego:

1, 2 ó 3 Puntos

Ni lo toques. Si alguien te lo quiere vender, ¡evítalo!. Ni en tus peores pesadillas encontraras algo así.

4 ó 5 Puntos

No es que no sea bueno, tiene buenas intenciones pero no las sabe transmitir.

6 Puntos

Buenas ideas, gráficos aceptables y un aspecto bastante bueno que no defraudará en conjunto aunque no destacara como el mejor de su genero.

7 Puntos

No te lo pienses demasiado, estás ante un juego que cumple bien su cometido, no es que sea un juego excelente pero te gustará.

8 Puntos:

Grandes dosis de diversión que te harán disfrutar como nunca. Pocos alcanzaran esta nota, y si lo hacen es por algo.

9 ó 10 Puntos:

Roza la perfección en todos los apartados, ofrecerá lo más innovador del momento, en definitiva, lo mejor del genero.

METEOS

ficha técnica



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: Q ENTERTAINMENT
Tipo de juego: PUZZLE
Idiomas: IN
Jugadores: 1 - 4
Multijugador: DESCARGA

Precio: 39.95€
A la venta:23 Septiembre/2005

MULTIJUGADOR



En la pantalla superior observamos como enviamos meteos a nuestros rivales.



... mientras que en la tactil veremos como nos llegan los sus ataques.



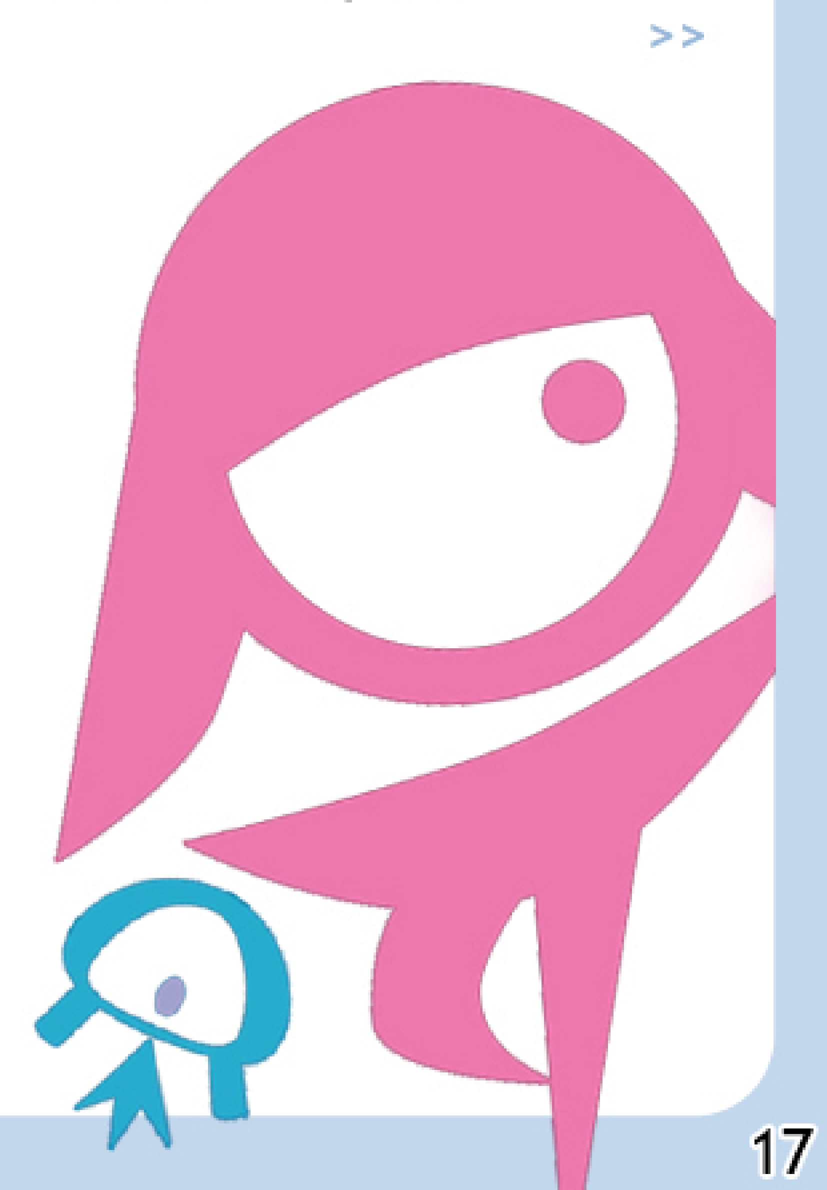
Hace unos años, cuando nació la GameBoy, uno de sus primeros juegos destacó por encima del resto. La (en apariencia) simple idea de desplazar y rotar unos bloques sometidos a una misteriosa fuerza de la gravedad capaz de crecer en intensidad al pasar de nivel, se convirtió en un clásico atemporal y en el nacimiento de un género. Se trataba de "Tetris".Desde entonces, los puzzles al estilo "Tetris" han continuado apareciendo para todas las consolas, innovando más o menos, pero conservando el toque indistinguible del original.

Con la capacidad táctil de la nueva portátil de Nintendo, era sólo cuestión de tiempo que la idea original se adaptase a las posibilidades de la DS. Los encargados de tal empresa han sido Q? Entertainment con un juego de temática espacial tan adictivo como su antepasado directo. El resultado es magnífico, es "Meteos".

Los "Meteos" están intentando dominar el universo. La única forma de rechazar sus ataques es utilizarles a sí mismos como cohetes autopropulsados y hacer que vuelvan por donde han venido. Con este simple argumento se nos presenta un juego que engancha desde el primer momento gracias a su genial mecánica. El juego se desarrolla en la pantalla inferior (sirviendo la superior como radar y para llevar la cuenta de nuestras puntuaciones) en un rectángulo longitudinal que varía de dimensiones dependiendo del planeta en el que nos encontremos.

Los "Meteos" van cayendo desde la parte superior de la pantalla sometidos a la atracción gravitatoria del planeta y se van amontonando en la parte inferior. Al igual que en el "Tetris", nuestro objetivo es deshacernos de los "Meteos" antes de que estos alcancen la parte superior de la pantalla pero esta vez el modo de lograrlo cambia.

>>



METEOS

Una vez un “Meteos” se posa sobre el resto, obtenemos el control absoluto de éste a lo largo de su columna, es decir, podremos moverlo libremente arriba o abajo arrastrándolo con nuestro stylus. Mediante estos movimientos podremos agrupar 3 o más “Meteos” del mismo color (ya sea en fila o en columna) y dar paso a una ignición. Los “Meteos” que entran en contacto se convierte en cohetes autopropulsados que salen disparados hacia la parte superior de la pantalla, desplazando todo lo que tengan sobre ellos. Gracias a estos cohetes podremos ir sacando los “Meteos” de nuestro planeta y mantenerlo a salvo. Además tendremos a nuestra disposición algunos ítems especiales que caerán de vez en cuando (que entrarán en funcionamiento una vez los toquemos con el stylus). Estos objetos le dan una mayor variedad a las partidas, especialmente en el modo multijugador.



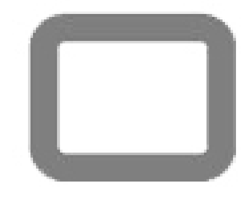


El juego cuenta con varios modos de juego:
El modo principal, en el que eliges un escenario y un nivel de dificultad para hacer el mayor número de puntos hasta ser eliminados.
El “viaje espacial”, en el que iremos jugando en varios planetas hasta llegar al hogar de los “Meteos”.
El “Time attack”, que presenta diferentes retos en varios planetas.
El modo “Challenge”, para superar nuestras puntuaciones en los distintos escenarios
El multijugador, para batirnos con hasta otros 3 jugadores (ya sea con cartucho o sin el).

Sea cual sea el modo al que juguemos, tendremos que elegir un planeta. Además de estética y musicalmente, la elección del planeta afectará directamente a la jugabilidad, influyendo en el tipo de “Meteos” que nos encontraremos, la velocidad con la que los mismos son atraídos a la superficie planetaria o la anchura del área de juego por ejemplo.
Además de los diversos modos de juego, desde el menú principal podremos acceder a una tienda en la que desbloquear nuevos ítems para utilizar en el juego, todas las canciones para el “sound test” y planetas nuevos. Para pagar en la tienda, el juego llevará la cuenta de los “Meteos” que vamos eliminando en cualquiera de los modos de juego.
Por si esto fuera poco, también tiene incorporado una extensa estadística con las horas de juego, “Meteos” aniquilados y muchos datos curiosos además de la posibilidad de descargarle a la DS de un amigo una demo. El modo multijugador es tan divertido y adictivo como cabría esperar aunque por desgracia necesitaremos varios cartuchos para sacarle todo el juego. Cuando jugamos con uno sólo, no podremos elegir más que los 4 planetas iniciales y no podremos usar ítems.







METEOS

GRÁFICOS:
Gráficamente el juego es correcto. Los escenarios son muy coloridos y los “Meteos” pueden ir a velocidades vertiginosas, con explosiones y algunos efectos, pero siempre recordando que se trata de un juego de puzzles y no son necesarios grandes alardes. Aún así el juego cuenta con una introducción espectacular.

AUDIO:
Las músicas de los diferentes planetas son muy variadas y se oyen de maravilla, además los sonidos de los “Meteos” al propulsarse van coordinados con la música ayudando a crear una melodía mientras jugamos. En definitiva se trata de un apartado sonoro de lujo.



JUGABILIDAD
Genial. Nos encontramos ante una actualización del clásico “Tetris” utilizando la pantalla táctil con gran precisión en un juego que se va volviendo más y más trepidante según va aumentando la dificultad, por no hablar de la alta rejugabilidad unida a su ya de por si altísima duración.

En resumen, una auténtica lástima que hayan “capado” el multijugador con una sola tarjeta cuando podría haber sido uno de los juegos referencia de la DS en este aspecto. Por lo demás, nos encontramos ante un título espléndido, alabado por los medios de información mas prestigiosos del sector.

El sistema de juego unido a su preciso control son una maravilla y la gran cantidad de planetas aseguran muchísimas horas pegado a la consola.

Quizás este juego no llegue a significar lo mismo que “Tetris” en su día, pero aún así se trata de una de las mejores opciones para nuestra portátil de 2 pantallas.

Peder





análisis

GRÁFICOS	6
SONIDO	9
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	9

TOTAL 8.5

-La mecánica del juego
-Su alta duración
-Engancha muchísimo

-Multijugador “capado” con una sola tarjeta
-Algunos planetas demasiado pesados de desbloquear

ROBOTS

ficha técnica



Compañía: VIVENDI UNIVERSAL
Desarrollador: SIERRA
Tipo de juego: PLATAFORMAS
Idiomas: ES/PT/IT
Jugadores: 1
Multijugador: NO

Precio: 39,99 €
A la venta: YA DISPONIBLE

Robots está basado en la película homónima de la Fox que se estrenó hace unos meses en nuestro país. En él controlaremos a Rodney, un robot inventor que intenta conseguir que la fábrica de piezas de repuesto de la ciudad vuelva a funcionar como tal, para poder ayudar así a los maltrechos cuerpos del resto de habitantes de la metrópolis.

Para conseguir tan loable meta, tendremos que recorrer un inmenso escenario a base de dar sencillos saltos, matar a unos pocos enemigos y mover palancas. Desgraciadamente el juego no tiene más; tendremos que ir repitiendo ese esquema sala tras sala desde el principio hasta el final del juego, con el consiguiente aburrimiento del jugador.



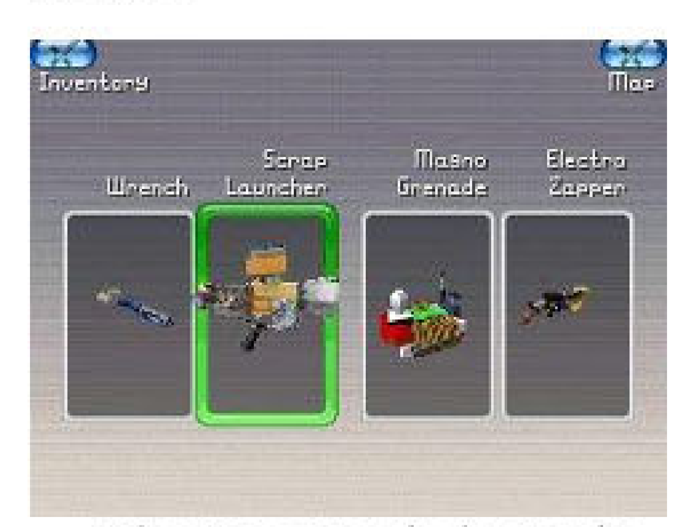
GRÁFICOS:

Los personajes son modelos prerrenderizados extraidos de la película. Pequeños y poco definidos, la mayoría de las veces no seremos capaces de reconocer con quién (o con qué) estamos hablando. Los escenarios apenas varían durante todo el juego, lo que produce una incómoda sensación de estar dando vueltas en círculo y ayuda a perderse. Además carecen totalmente de detalles, mostrando siempre los mismos suelos y paredes vacías y monocromáticas.

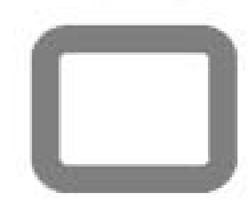
INVENTARIO



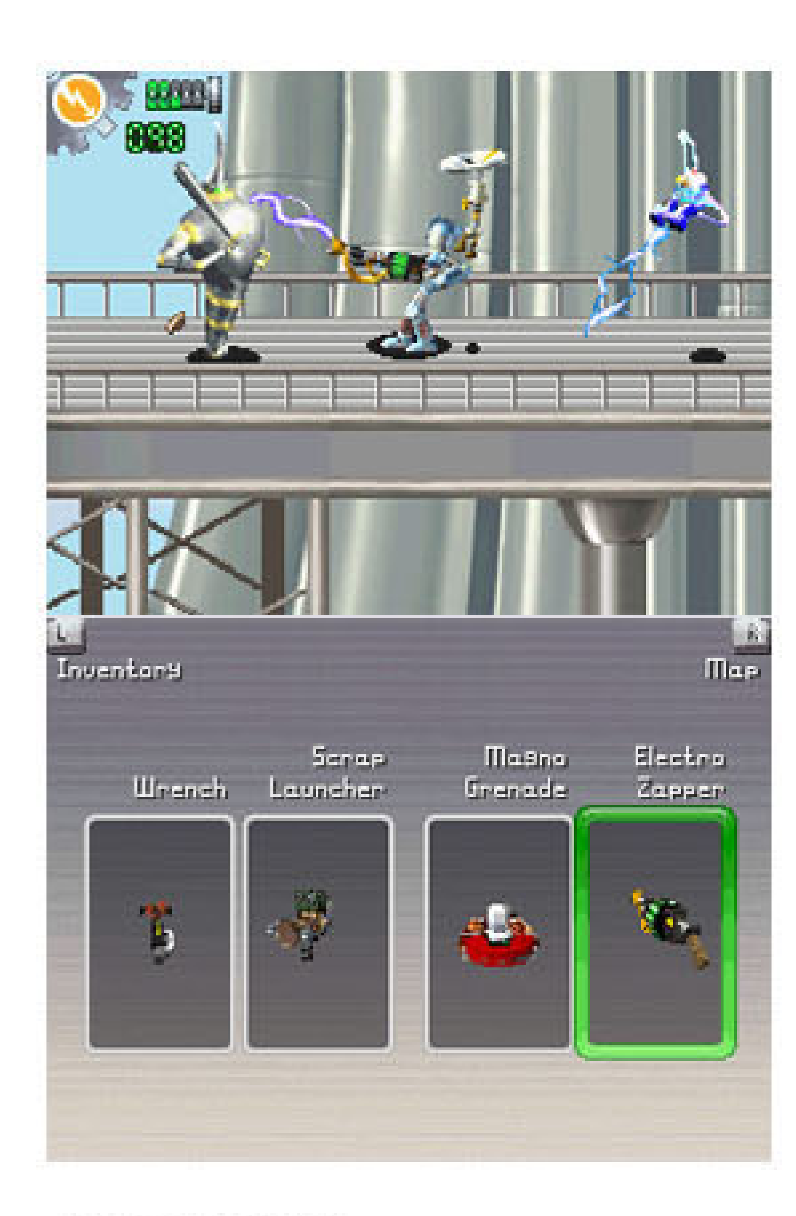
Arriba veremos el desarrollo del juego...



... mientras que abajo tendremos sólo un insulso inventario.



ROBOTS





SONIDO:

El mejor apartado del juego con diferencia. Melodías de corte retro de gran calidad que, pese a no acompañar para nada al juego, son agradables de escuchar y no cansan. Los escasos efectos ni sobresalen ni molestan.

JUGABILIDAD:

No se aprovecha ninguna de las características únicas de la DS. La acción se desarrolla por completo en la pantalla superior, mientras que en la inferior podremos ver el menú, con nuestro inventario, la selección de armas o un mapa de los lugares ya visitados. La táctil se utiliza de manera simbólica en un par de mini-juegos, pero no espereis nada revolucionario en este aspecto.

CONCLUSIÓN:

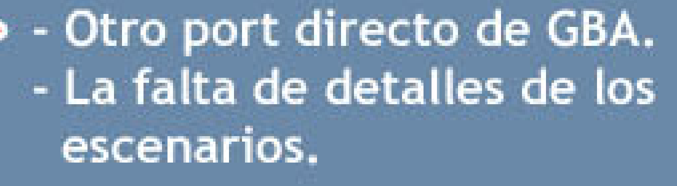
Nos encontramos ante otro port directo de un juego de GBA, además de otro ejemplo de licencia de cine desaprovechada. Robots es un juego repetitivo de principio a fin, fácil y corto. Habrá que seguir esperando hasta la salida de Castlevania: DS para tener una aventura de plataformas en condiciones.

Locke



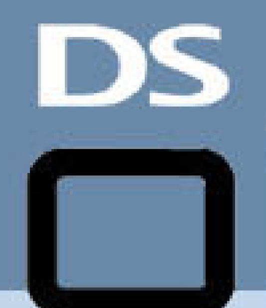
GRÁFICOS	3,5
SONIDO	6
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	5
TOTAL	4

- La música de aire retro.
- El minijuego de tránsito.



- Otro port directo de GBA.
- La falta de detalles de los escenarios.





NANOSTRAY

ficha técnica



Compañía: MAJESCO
Desarrollador: SHIN'EN
Tipo de juego: SHOOT'EM UP
Idiomas: ES/PT/IT
Jugadores: 1-2
Multijugador: DESCARGA DS

Precio: 39,99 €
A la venta: YA DISPONIBLE





Los juegos "mata-marcianos" nos han acompañado desde casi el comienzo de la historia de los videojuegos, desde el mítico Space Invaders o el Galaga hasta el gran Ikaruga, pasando por juegos como 1942 o Super R-Type. Ahora Majesco nos trae el primer juego de este tipo para Nintendo DS. Nanostray mantiene todas las características de estos juegos pero con unos gráficos en 3D impresionantes y multitud de enemigos en pantalla.

Toda la acción se desarrolla en la pantalla de arriba donde no tendrás ni un segundo libre para soltar el dedo del botón de disparo. Las 9 misiones del juego tienen multitud de enemigos diferentes y cada una de ellas dispone también del típico enemigo final con el que debemos demostrar toda nuestra habilidad manejando la nave.

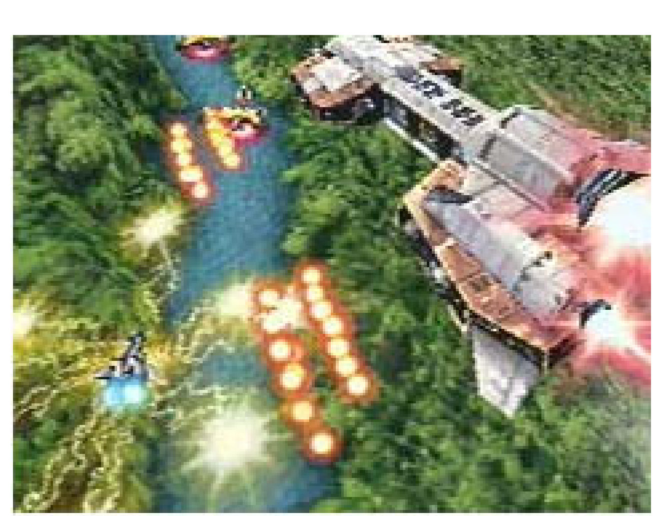
Podemos disparar, lanzar bombas y usar el disparo especial.

A medida que se va eliminando enemigos, éstos sueltan monedas y al cogerlas la barra de disparo especial se irá incrementando y podremos invertirla en lanzar poderosos rayos que acabarán con cualquier enemigo. Además tenemos disponible cuatro tipos de armas con sus cuatro barras de ataque especial que podremos cambiar siempre que queramos, para ello no tenemos mas que pulsar la que queramos en la pantalla táctil.

En las misiones empezamos con cinco vidas, la nave tiene un medidor de daños que va disminuyendo a medida que le dan los proyectiles, además si nos chocamos con una nave enemiga o un objeto del escenario, como los meteoritos, moriremos instantáneamente.

En la pantalla táctil además de las armas a elegir representadas por diferentes iconos, tenemos un radar donde veremos los enemigos en su posición actual.

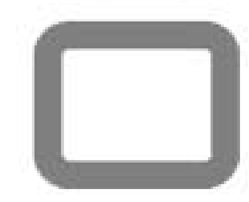
A DISPARAR



En la pantalla superior transcurre toda la acción del juego.



El radar, las vidas o las armas disponibles aparecen debajo.

NANOSTRAY



El juego tiene cuatro modos diferentes:

- **Aventura:** cuenta con tres modos de dificultad. Es el modo "historia" donde tendremos que ir completando los tres mundos, cada uno con tres misiones.
- **Arcade:** en este modo tendremos que elegir uno de los 9 escenarios e intentar superar nuestro récord. Cuando lo consigamos nos darán un código que podemos introducir en la web oficial del juego y así entrar en un ranking mundial.
- **Challenge:** aquí tenemos diversos retos que superar, debemos completar fases en un determinado tiempo o superando una puntuación.
- **Multijugador:** existen tres modos de multijugador para dos personas con una sola tarjeta de juego. El primero es una carrera de 60 segundos donde debemos llegar más lejos que nuestro rival. El segundo es una competición a puntos, quien más puntos coja será el ganador. En el último modo debemos coger la mayor cantidad de monedas (que sueltan los enemigos al morir) para ganar. Además en cada modo podremos elegir diferentes opciones para variar el sistema de juego como por ejemplo que al chocarte con la nave pierdas la partida o activar la Muerte Súbita, donde tendremos que ser más rápidos que nuestro rival para ganar.

Además de estos cuatro modos tendremos disponible una Galería donde iremos desbloqueando artworks y músicas de la banda sonora. Existen 22 elementos desbloqueables, uno para cada misión del modo Challenge.

Gráficos

Los gráficos del juego como ya he dicho son espectaculares, todo está en 3D aunque no se pueden apreciar en todo su esplendor debido a la vista cenital. En ocasiones el juego se ralentiza debido a la gran cantidad de disparos en pantalla.

Audio

Durante todo el juego nos acompañarán melodías rápidas que ya vienen siendo habituales en este tipo de juegos. Aparte de la gran banda sonora cabe destacar los efectos sonoros de los disparos y las explosiones. Todo está conseguido al milímetro para crear una ambientación real.

Jugabilidad

Nanostray es frenético, no podrás apartar la vista de la pantalla sin morir en el intento. Ésto es algo bueno y algo malo a la vez, puesto que no podremos mirar el radar o no tendremos tiempo de cambiar las armas con la táctil.

Conclusión

Nanostray es un gran juego para DS, unos gráficos excelentes y una jugabilidad muy buena. Presenta aspectos negativos como son su corta duración (únicamente nueve escenarios) o el poco uso de la táctil, pero sin duda es un juego necesario para los seguidores de los "mata-marcianos".

Yaw

análisis

GRÁFICOS	8
SONIDO	7
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	6

TOTAL 7

-Geniales gráficos.
-Ranking global online
-Multijugador con un solo cartucho

- Su corta duración
- El no poder cambiar las armas con L y R

PS2 XBOX GC GBA NDS PSP N-GAGE GP32 PC VARIOS OFERTAS

LA TRIFUERZA.com

HOME NOTICIAS TORNEOS ORÍGENES CONTACTAR FORO AYUDA





NINTENDO DS

Compra la Nintendo Ds en nuestra Web y llévate de regalo una bolsa de alta calidad, para llevar tu DS donde quieras! Doble pantalla: Las dos pantallas ...

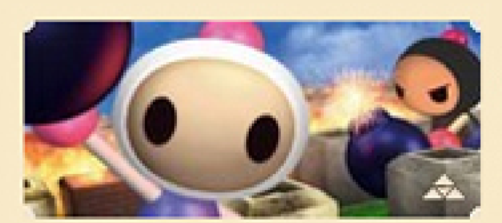


› NDS ››››››››››› INICIO CONSOLA JUEGOS ACCESORIOS

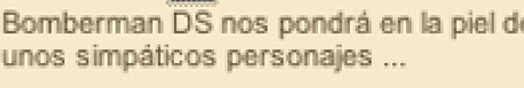
NOVEDADES NDS

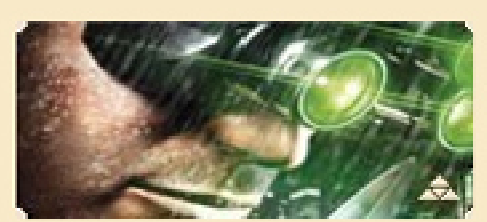


SPACE INVADERS REVOLUTION
36,95 €
Space Invaders Revolution llega a Nintendo DS con toda la nostalgia ...



BOMBERMAN
36,95 €
Bomberman DS nos pondrá en la piel de unos simpáticos personajes ...





SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
36,95 €
El superespía virtual por excelencia Sam Fisher hace su debut ...



GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO
41,95 €
¿Por qué salvar al mundo cuando puedes dominarlo? Trata al adversario ...



ANOTHER CODE: TWO MEMORIES
36,95 €
Another Code: Two Memories emplea las dos pantallas y el micrófono ...



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
43,95 €
Need For Speed Underground 2 acelera en tu DS con más coches, ...



PAC-PIX
36,95 €
Para su última cacería de fantasmas, Pac-Man ha preparado un ...



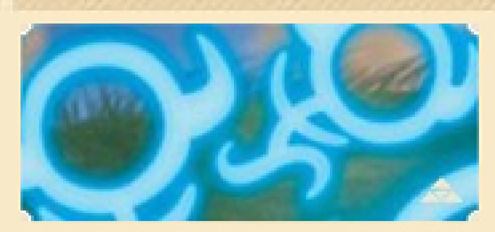
STAR WARS EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH
36,95 €
Siguiendo la trama, y en algunos momentos yendo más allá, del ...



YOSHI TOUCH AND GO
36,95 €
Guía a Yoshi y al bebé Mario por multitud de peligrosos niveles ...



RETRO ATARI
36,95 €
¡Juegos que hicieron historia, gráficos que marcarán el futuro! ...



METEOS
23/09/2005
Un malvado planeta llamado Meteo ha enviado tormentas de asteroides ...





CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW
29/09/2005
Dawn of Sorrow utiliza todas las ventajas de Nintendo DS Dual ...





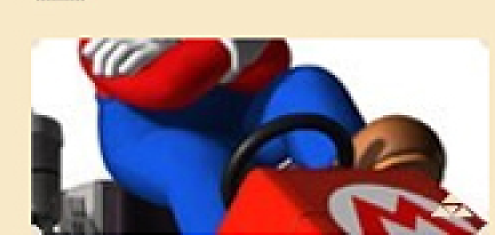
ADVANCE WARS: DUAL STRIKE
30/09/2005
Advance Wars, el premiado juego de estrategia por turnos, hace ...





NINTENDOGS
07/10/2005
¡La nueva sensación de Nintendo DS! Los jugadores cuidan y ...





MARIO KART DS
11/11/2005
Llegó el momento de correr... ¡sin cables que te detengan! La ...

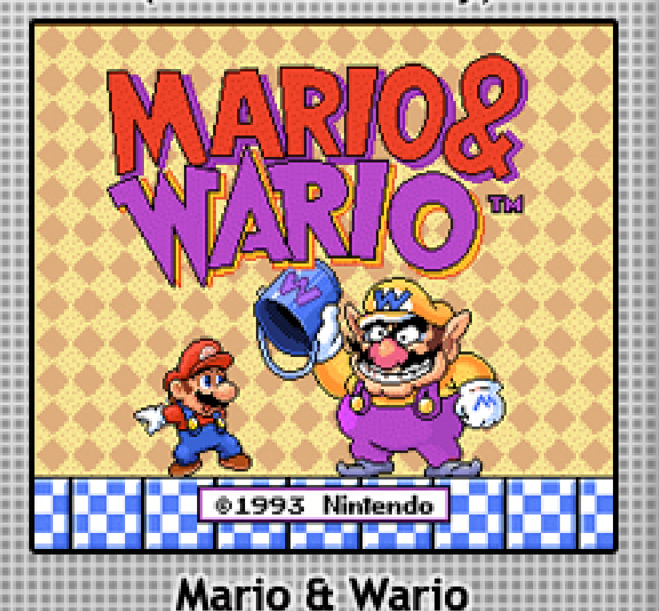


OFERTAS ESPECIALES: RESIDENT EVIL 4: 46,95€ METAL GEAR SOLID 3: 49,95€

Las andadas de Wario

cronología


Super Mario Land 2
(1992 - GameBoy)



Mario & Wario
(1993 - Super Nintendo)


Wario's Wood
(1994 - NES)


Mario Land 3: Wario Land
(1994 - GameBoy)


Wario Land
(1995 - VirtualBoy)

Es por allá por 1992, cuando aparece un nuevo personaje en la saga de Mario. Era al llegar al jefe final de Super Mario Land 2: 6 Golden Coins, cuando se presentaba la oportunidad de conocerlo... Él es Wario.

Desde sus comienzos, como villano final de un título de Mario, hasta la actualidad, ha llovido mucho; tanto que ahora protagoniza la que posiblemente sea la saga de minijuegos más popular de la historia.

Su nombre, procedente del adjetivo japonés warui, significa malo, a la vez que al dar la vuelta a la inicial, descubrimos que es el personaje antagónico a Mario.

En Super Mario Land 2: 6 Golden Coins, Wario comenzó siendo el doble malvado del famoso fontanero. En este juego de Game Boy, Wario robaba las 6 monedas de oro del castillo de Mario y las entregaba a 6 de sus compañeros, los que posteriormente serían los jefes a lo largo del juego, de modo que nuestro protagonista debía recuperarlas para poder volver a entrar a su castillo.

Tras un buen acogimiento del público en su primera aparición, en 1993 llegó a Japón **Mario & Wario** , un juego para la plataforma SNES, que nunca llegó a salir de Japón. En ese mismo año, toma aparición en el juego **Wario's Wood**, otro título de SNES, basado en superar una serie de puzles, con el fin de evitar que Wario se apoderase del bosque, que corría peligro en sus manos.

Un año más tarde, en 1994, apareció también **Wario's Wood** para la plataforma NES.

Poco antes, en Game Boy seguía la secuela Super Mario Land, con el titulo de **Mario Land 3:Wario Land.** Este ultimo juego causó bastantes dudas entre la gente, ya que pese a que pretendía seguir la saga de Mario, el juego era totalmente diferente a los anteriores, tanto que Mario no salía ni una sola vez a lo largo del título, además de presentar una forma de jugar que no se asemejaba en nada a lo que se había visto antes en esta secuela; así que finalmente se pensó que era una técnica de marketing de Nintendo para asegurarse el éxito al lanzar su juego.

>>

Las andadas de Wario

Es en 1995, cuando se desarrolla para la poco conocida Virtual Boy el título **Wario Land**. El juego comienza cuando Wario, recién despierto de su habitual siesta, decide seguir a un grupo de monstruos que le llevan hasta una cueva, donde encuentra un tesoro. Es allí cuando al intentar llevárselo, cae en una trampa y se ve inmerso en un laberinto del que el jugador tiene que ayudarle a salir.

Tuvimos que esperar 3 años para volver a ver una nueva entrega de Wario, hasta 1998, con su estreno en Game Boy Color en el título **Wario Land 2**. Esta vez seguía el mismo modo de juego que en GB, pero con alguna diferencia; por ejemplo, Wario era aquí invencible; y en vez de salud, perdía monedas en su camino al tesoro. Y tras el gran éxito de esta entrega, Nintendo decide lanzar **Wario Land 3** para GBC en el 2000. En esta ocasión; Wario cae en un bosque tras sufrir un accidente en avioneta, donde encuentra una caja musical por la que es absorbido. Al despertarse del desmayo, una estatua confiesa ser el Dios de un mundo que acababa de descubrir, y le pide ayuda para salvarlo, a cambio, le dará tesoros que encuentre allí...

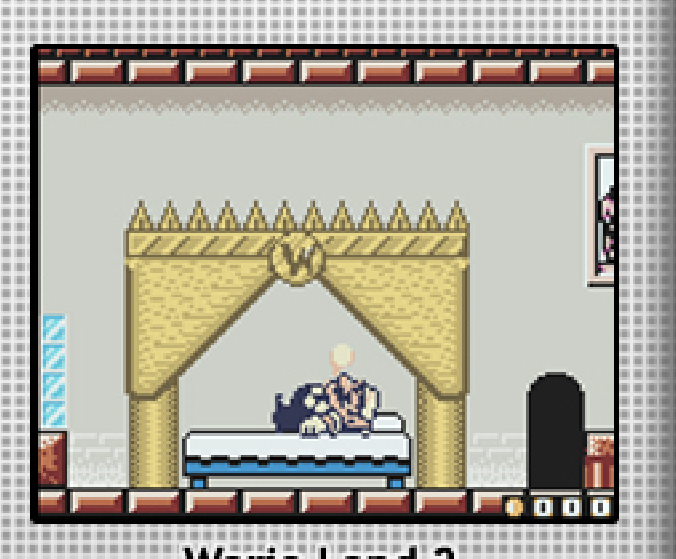
Otro cambio radical llega en 2001 a GBAdvance con **Wario Land 4**, ahora deja de ser invencible, y tendrá que andar con cuidado, pues los enemigos le harán daño, y por consiguiente, le quitarán vida...

Y es en 2003 cuando Wario decide aterrizar en la generación de los 128 bits con **Wario World**, en Nintendo GameCube. Tras apoderarse de una extraña joya, nuestro villano se da cuenta de que hace desaparecer sus otros tesoros, y se pone rumbo a una nueva búsqueda.

Últimamente, Wario triunfa gracias a sus Wario Ware, basados en minijuegos de corta duración,que se suceden a un ritmo frenético, dando lugar a diversión sin límites. Ya lo ha hecho así en títulos como **Wario Ware, Inc. Mega Microgame$** (GBA, 2003), **Wario Ware, Inc. Mega Party Game$** (GC, 2004), o el más reciente; **WarioWare Twisted! Para GBA.** Pero claro, Nintendo DS no iba a ser menos, y ya dispone del genial **Wario Ware Touched**; un título en el que se aprovechan todas las capacidades de la Nintendo DS, con unos minijuegos que no te debes perder bajo ningún concepto.

wOw

cronología

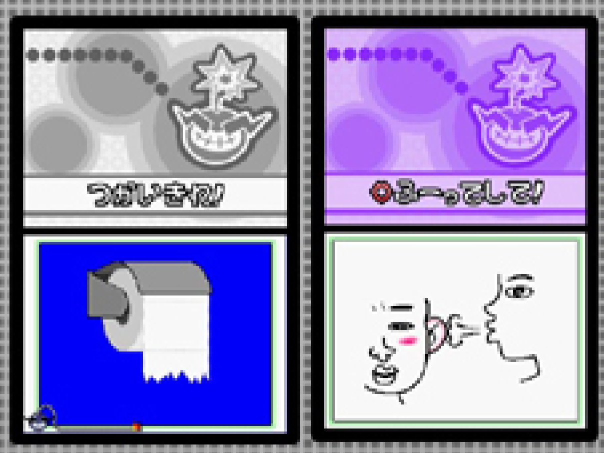

Wario Land 2
(1998 - GameBoy Color)


Wario Land 3
(2000 - GameBoy Color)


Wario World
(2003 - GameCube)



WarioWare Inc. MegaParty
(2004 - GameCube)


WarioWare Touched
(2005 - Nintendo DS)

Freakzone

Ya tenéis vuestra dosis mensual de frikadas. No olvidéis que tenéis a vuestra disposición el correo redaccion@dsmagazine.net para que nos enviéis frikadas y demás, las más curiosas serán publicadas



Silla Nintendo

El mes pasado os mostramos algún que otro mobiliario freak para tu habitación. Este mes seguimos dándote ideas de decoración. Qué mejor forma de jugar a tus juegos que encender la tele, encender tu consola, coger el mando y sentarte sobre él... Sí ,sí , sentarte sobre él o más bien sobre esta silla Nintendo...

El MARIOvilloso arte de la papiroflexia

La papiroflexia en su estado más freak.
Aquí os mostramos unos maravillosos personajes Nintendo hechos de papel. ¿A qué esperas?, imprime las plantillas, recorta y pega.
http://gotorion.com/orion/singles3.php?t1=Nintendo%20Paper%20Models&f1=miscfunny/papercraft.txt



Teléfono Mario

Para que tu casa sea lo más freak, necesitas adaptar cada mínimo detalle, por ejemplo, ¿qué te parecería tener un teléfono en el que sonara la melodía de Mario...? Bueno, a estas alturas con los móviles es fácil pero seguro que no puedes modificar el móvil para que se parezca a este teléfono fijo...

Bebidas Mario

Todo el día jugando a la videoconsola puede ser agotador, quizás beber algo alivie un poco el agotamiento y para no perder el toque freak los refrescos de Mario son la solución perfecta con sus 4 sabores fantásticos: Yoshi-Manzana, Mario-Cola, Luigi-Frutas del Bosque y Peach-Cereza. Es una lástima que dejaran de producirse hace bastante tiempo.



TOP 5

1º LOS MÁS ESPERADOS

1º Mario Kart DS

2º Viewtiful Joe DS

3º Resident Evil DS

4º New Super Mario Bros

5º Castlevania



1º WOW_ DSMagazine

1º Daigassou! Band Bros

2º Bomberman DS

3º Jump Superstars

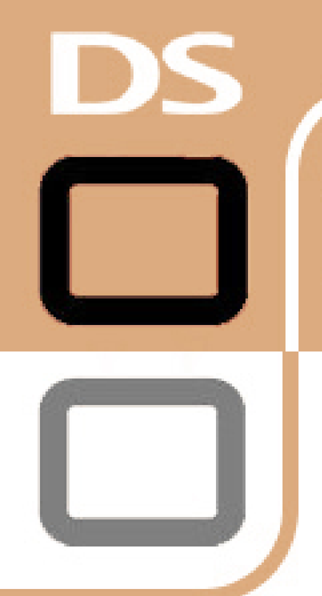
4º Nanostray

5º Ouendan

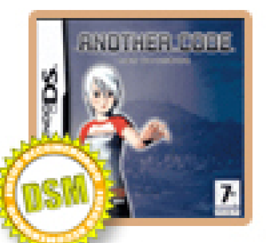
Este mes, os traigo mi Top 5, bastante atípico por cierto. Encabezando la lista, está el gran Daigassou Band Brothers, un juego del que es difícil cansarse, y con un multijugador que es toda una bomba. Y hablando de bombas, en el segudo puesto se sitúa el genial Bomberman DS, un juego "de los que han existido siempre", perfectamente adaptado a la táctil de Nintendo.

Tras éste, Jump Superstars; un gran título de lucha, genial para los amantes del anime y manga. En el cuarto puesto, el reciente mata-marcianos Nanostray; diversión a tope con una calidad técnica impresionante, y por último, y no por ello menos importante, Ouendan, perfecto para los amantes de los juegos musicales.

wOw



GUÍA DE COMPRAS




ANOTHER CODE
Una aventura grafica como las de Antaño adaptada a nuestra Nintendo DS
Género: Aventuras
Revista: 4 - **Puntos :** 8,5



METEOS
Salva la Tierra de la invasión de unos peligrosos alienígenas
Género: Puzzle
Revista: 6 - **Puntos :** 8,5



PROJECT RUB
¿Podrás ganar el corazon de tu amada superando alocados minijuegos?
Género: Habilidad
Revista: 3 - **Puntos :** 6,5



ANiMANIACS: LIGTHS ...
Ayuda a los protas de Animaniacs a completar sus propios largometrajes
Género: Plataformas
Revista: X - **Puntos :** X



MR.DRILLER:DRILL SPIRITS
Perfora rápidamente la tierra y no dejes que los desprendimientos te atrapen.
Género: Puzzle
Revista: 4 - **Puntos :** 6



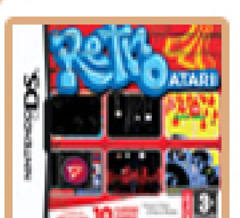
RAYMAN DS
¡Ayuda a Rayman a escapar de los piratas!
Género: Plataformas
Revista: 3 - **Puntos :** 6,5



ASPHALT URBAN GT
Los mejores coches compitiendo en circuitos urbanos ¡Cuidado con el tráfico!
Género: Velocidad
Revista: 1 - **Puntos :** 7,5



NANOSTRAY
Ábrete camino con tu nave a lo largo de 9 niveles de juego
Género: Shoot' em up
Revista: 6 - **Puntos :** 7



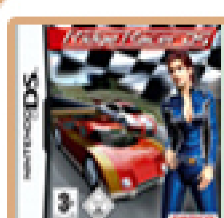
RETRO ATARI CLASSICS
Recopilatorios de arcades clásicos de esta conocida conpañia.
Género: Arcade
Revista: X - **Puntos :** X



BOMBERMAN DS
Ábrete camino hasta tu objetivo reventando todos los obstaculos
Género: Arcade
Revista: 5 - **Puntos :** 8



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
El mundo del tunnig a tu alcance. Demuestra que tu bólido es el más rápido.
Género: Velocidad
Revista: 3 - **Puntos :** 8



RIDGE RACER DS
Gran juego de carreras donde el derrapar lo es todo.
Género: Velocidad
Revista: 4 - **Puntos :** 7,5



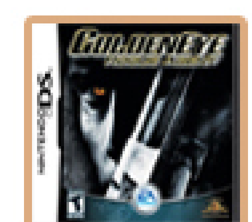
COCOTO KART RACER
Carreras de karts con simpáticos pilotos
Género: Velocidad
Revista: X - **Puntos :** X



PAC-PIX
Crea tu propio pacman para superar las fases de este singular juego.
Género: Habilidad
Revista: 4 - **Puntos :** 6



ROBOTS
Sigue el argumento de la película y ayuda a Rodney a liberar la ciudad.
Género: Accion/Aventuras
Revista: 6 - **Puntos :** 4



GOLDENEYE:ROGUE AGENT
Olvida a Bond, esta vez toca ser el malo de la película
Género: Acción / FPS
Revista: 5 - **Puntos :** 3,5



POKÉMON DASH
Pikachu y sus amigos compiten esta vez por ver quien es el mas veloz
Género: Velocidad
Revista: 4 - **Puntos :** 6



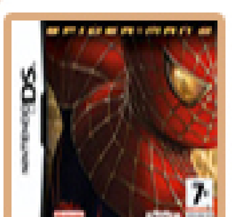
SPACE INVADERS REVO...
Reedición del matamarcianos más clasico y famoso de todos los tiempos.
Género: Arcade
Revista: X - **Puntos :** X



MADAGASCAR
Lleva a los 4 animales del zoológico hasta la selva
Género: Plataformas
Revista: 5 - **Puntos :** 4



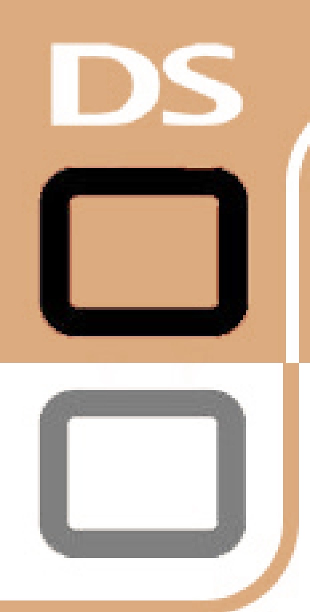
POLARIUM
Elimina las baldosas a golpe de stylus en un puzzle que retará a tu ingenio.
Género: Puzzle
Revista: 2 - **Puntos :** 7,5



SPIDERMAN 2
Vive las aventuras del superhero en su lucha contra el Dr. Octopus.
Género: Acción
Revista: 4 - **Puntos :** 3,5



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM. Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



GUÍA DE COMPRAS



SPLINTER CELL:CHAOS ...
La oscuridad es tu aliada en esta aventura de sigilo e infiltración.
Género: Acción
Revista: 5 - **Puntos :** 7,5

próximamente más

próximamente más



STARS WARS EPISODIO III
Juega como Obi-Wan o como Ánakin. Tu eliges en que lado de la fuerza estas
Género: Acción
Revista: 3 - **Puntos :** 7,5

próximamente más

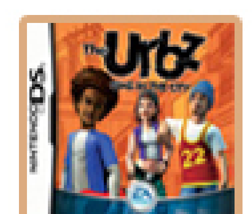
próximamente más



SUPER MARIO 64 DS
Remake del clasico y posiblemente mejor plataformas hasta la fecha
Género: Plataformas
Revista: 2 - **Puntos :** 8,5

próximamente más

próximamente más



URBZ:SIMS EN LA CIUDAD
Sobrevivir en la ciudad puede ser una aventura por si misma.
Género: Aventura
Revista: 4 - **Puntos :** 7

próximamente más

próximamente más



WARIOWARE TOUCHED!
Wario vuelve con una recopilación aun más divertida de sus minijuegos.
Género: Habilidad
Revista: 3 - **Puntos :** 6,5

próximamente más

próximamente más



YOSHI TOUCH & GO
Esta vez es Mario quien esta en problemas y solo Yoshi y tu podreis ayudarle
Género: Arcade
Revista: 1 - **Puntos :** 8

próximamente más

próximamente más



ZOO KEEPER
Los animales se han escapado y solo volveran a sus jaulas si los emparejas.
Género: Plataformas
Revista: 5 - **Puntos :** 6

próximamente más

próximamente más



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM. Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



RINCÓN DEL LECTOR



En DSMagazine queremos agradeceros a todos por el acogimiento que hemos recibido, así como la participación cada vez mas activa de todos vosotros en esta sección. Recordad que podéis enviarnos todas las dudas que tengáis sobre algún juego, algún próximo lanzamiento o rumores que hayáis escuchado en los foros de nuestra Web http://www.dsmagazine.net o si lo preferís al Email redaccion@dsmagazine.net poniendo Rincón del lector como asunto.

¿Sabéis si Nintendo tiene intenciones de traer a Europa el peculiar Electroplankton?
Efectivamente, Nintendo confirmó a lo largo de la celebración de la Games Convention 2005 que Electroplankton llegará a tierras europeas; una gran noticia sin duda.

¿Hay baterías con mayor capacidad para Nintendo DS?
Actualmente no disponemos de ninguna con mayor duración. Sin embargo, recomendaría que echaseis un vistazo a la sección de Accesorios de este mes, donde encontraréis un curioso cargador portátil con el que nunca te quedarás sin batería.

Con respecto a Nintendogs, ¿hay que hacer unas pruebas orales para que el juego reconozca tu voz o está programado para reconocer todo tipo de voces?
A lo largo del juego, debes grabar con tu propia voz cosas tales como el nombre de tu mascota, o las acciones a efectuar, de forma que tan sólo reconoce la voz del propio usuario.

¿Para cuándo DSs de colores?
Será el 7 de Octubre cuando en Europa verán la luz las DSs rosas, y azules; incluyendo además de estas dos, la blanca y la negra en el caso de Japón.

¿Cuál es la fecha de lanzamiento de Nintendogs?
Curiosamente, este gran título de Nintendo tiene previsto salir a mercados europeos el mismo día que las NDSs de colores; el 7 de Octubre.

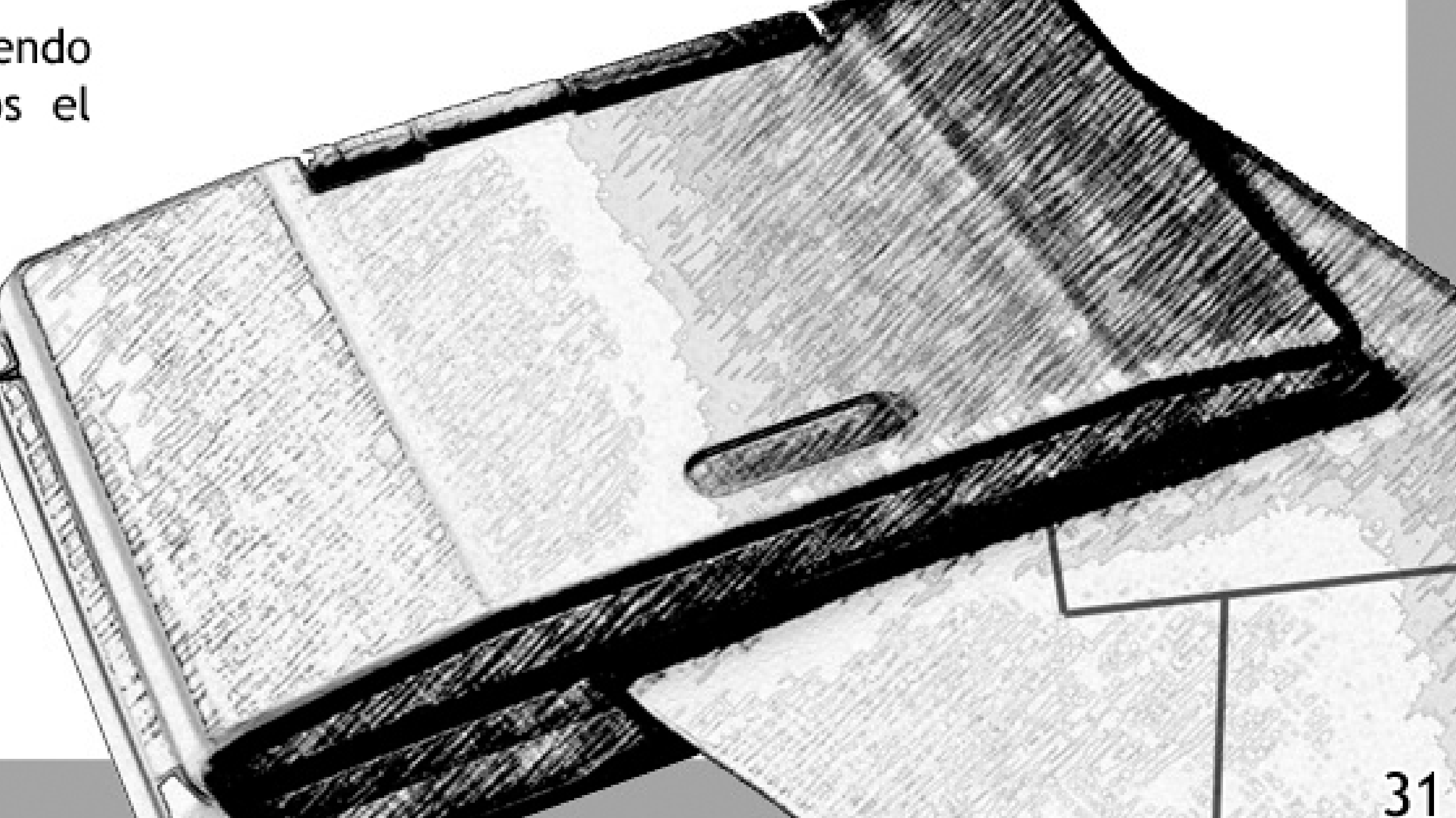
¿Cuál es la fecha de salida prevista para Animal Crossing DS?
Está aún por determinar, aunque sabemos que será antes de que acabe el año.

Para conectar periféricos a la DS se usará el SLOT-2. Bueno conozco la DSCámara. ¿Qué más extras van a salir y cuándo?
La DSCámara fue al fin y al cabo un rumor que se desmintió en su momento. Sin embargo, podemos tratar como periférico, el Rumble Pack para NDS que saldrá a la venta a la vez que Metroid Pinball.

Cada vez son más próximos los rumores de que van a sacar un Resident Evil para DS, ¿sabéis algo de él?
Efectivamente, Capcom ha anunciado el lanzamiento del remake de la primera parte de la saga Resident Evil. En la sección de Noticias podrás encontrar más información.

Cuántas partidas se podrán hacer en el Nintendogs?
Podrás guardar una única partida.

¿Cómo se define la calificación final en los reviews?
Como podéis apreciar, no se hace con la media aritmética exacta de las puntuaciones en cada uno de los aspectos. El redactor, en conjunto con el equipo de la revista, determina lo que el título se merece dejando a parte las medias aritméticas, debido a que hay juegos muy divertidos, en los que los gráficos bajan mucho la media, o casos contrarios; de modo que se hace de la forma más objetiva posible.



Y el mes que viene...



Mucho más. Previews de Phoenix Wrigth, YuGiOh, Megaman, etc. Reviews de Advanced Wars, Lost in Blue, Castlevania... Auténticos juegazos que aterrizan por fin en nuestras portátiles.

Y como es habitual, las noticias más frescas y las secciones habituales: FreakZone, Rincón del Lector, Guía de Compras y mucho más.





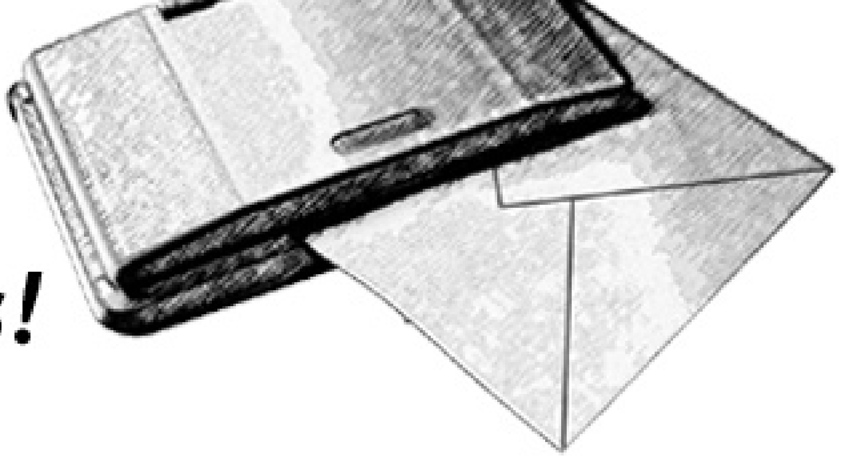
Nos vemos en 30 días.

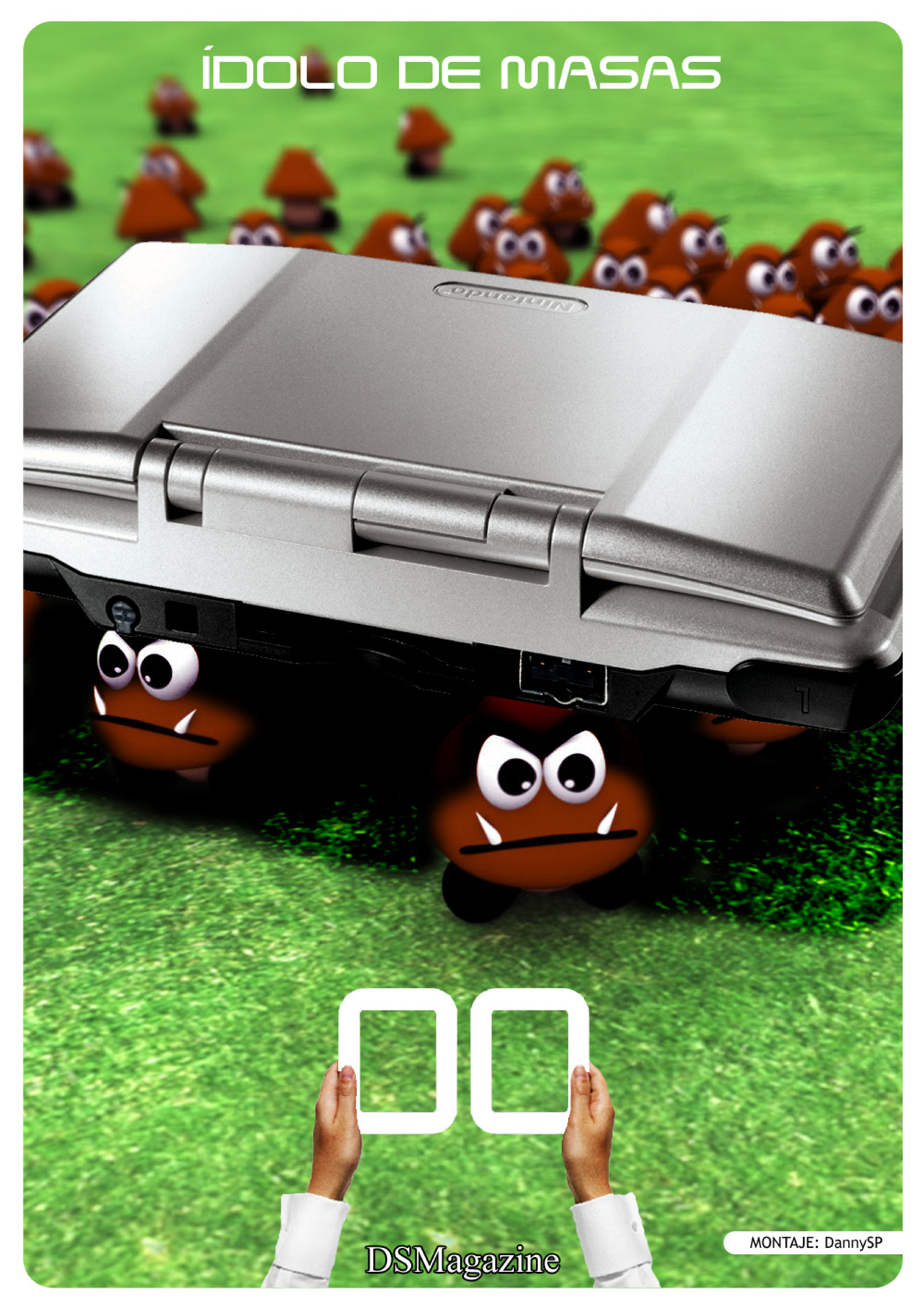


el rincón del lector

Recordad que podéis mandar todas vuestras dudas, consejos, preguntas, criticas y lo que se os ocurra al mail de la revista: ***redaccion@dsmagazine.net*** o postearlas directamente en nuestro foro:
http://www.dsmagazine.net

¡Las mejores serán publicadas!




ÍDOLO DE MASAS
Nintendo
00
DSMagazine
MONTAJE: DannySP